

MEMORY STICK DUO™

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the Memory Stick Duo™ slot of the PSP™ system. Saved game data can be loaded from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved LOCOROCO™ data. Make sure there is enough free space on the Memory Stick Duo™ before commencing play. The minimum amount of free space required to save LOCOROCO™ data will vary depending on the capacity of the Memory Stick Duo™ inserted. The minimum amount of free space required for different capacity official Memory Stick Duo™ products is listed below:

32MB – 128MB = 80KB

256MB – 2GB = 160KB

WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow the user to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other users via connection to a Wireless Local Area Network (WLAN).



AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other.



GAME SHARING

Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a PSP™ Game in their PSP™ system.



INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP™ system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a Wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet Service Provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a Wireless (WLAN) Access Point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

DIRECTIONAL BUTTONS – MOVEMENT

In this manual, ↑, ↓, ←, → etc. are used to denote the direction of the directional buttons only unless stated otherwise.

CONTROLS



L button	Tilt left
R button	Tilt right
L button plus R button	Bounce
○ button	Press briefly to split, press and hold to join together
SELECT button	Take photo
START button	Pause

USING MENU SCREENS

Press **↑**, **↓**, **←** or **→** to highlight an option, then press the **X** button to confirm.
To return to the previous menu screen, press the **O** button.

GETTING STARTED

The Language Select screen will be displayed. Press **←** or **→** to highlight your desired language and press the **X** button to confirm and access the Title Screen.

TITLE SCREEN

Press **←** or **→** to select one of the following options and press the **X** button to confirm:

New

Continue

STARTING A NEW GAME

Select New from the Title Screen. A short cinematic sequence will introduce you to the plight of the LocoRoco before the game gets underway.

LOADING A PREVIOUSLY SAVED GAME

Select Continue from the Title Screen to load a game previously saved to Memory Stick Duo™. Choose the file you want to load and press the **X** button to load it.

MAIN MENU

NOTE: The Main Menu is not accessible until you've successfully completed the first stage. After the first stage the World Map screen will be displayed; press the **O** button to access the Main Menu.

Press **↑**, **↓**, **←** or **→** to select from the following Main Menu options and press the **X** button to confirm:

Title Screen	Return to the Title Screen
World Map	Head to the next stage, or a stage you've played previously
Loco House	This is where our little friends live
Mini Games	The place to play some marvellous mini games!
Options	Access your Photo Album or share LOCOROCO™ stages with friends

THE GAME SCREEN



PLAYING THE GAME

THE SECRETS OF LOCOROCO™

LocoRoco are simple creatures; all they want to do is have fun! Their favourite food is a rare type of red berry – every time you feed them these berries, a new LocoRoco will be born. Eat as many berries as possible to enable your LocoRoco to grow. You can also eat special bugs to open up other features in the game.

ROLLING!

It won't take you long to get the hang of LOCOROCO™; all you have to do to get your LocoRoco on the move is tilt the ground. You can do this by pressing the **R** button or the **L** button.

Remember, LocoRoco have minds of their own and might not always want to go the same way as you! However, sometimes if you leave them alone for a few seconds they might give you a clue as to what to do next.

BOUNCING!

By pressing both the **R** button and **L** button you can make your LocoRoco jump. It takes a bit of getting used to, but by pivoting the environment and jumping at the same time, you can bounce your LocoRoco into otherwise inaccessible places.

SPLITTING!

LocoRoco have some particularly quirky characteristics and this is probably the strangest! Usually, they like to stick together and move about as one big LocoRoco, but if you surprise them, they will split up into tiny individuals!

Sometimes your LocoRoco might be too big to fit through certain obstacles or crevasses. If this happens, don't worry – by pressing the  button you can split into smaller LocoRoco who will hopefully be able to squeeze their way through.

If you press and hold the  button, all nearby LocoRoco will combine back into one big LocoRoco – do this to get back on your way, making sure you don't leave any little ones behind, otherwise they'll be picked off by the Moja Troop.

THINGS TO LOOK OUT FOR

BERRIES



Keep your eyes peeled for these delicious plants – they're how you make your LocoRoco bigger! The fruit can sometimes be hidden, but if you get close enough it will start to grow. Look out for small fruit buds and try and touch them to make them grow into ripe, red berries.

BURRS



If you get too close to one of these splintery obstacles, you'll lose a LocoRoco. It only takes the slightest of touches for one of your LocoRoco to separate and start to fade away, but if you're really quick, you might be able to catch it back before it disappears for good.

PICKORIES



Pickories come in a few different shapes and sizes – collect as many of them as you can. The Pickories you collect will be added up at the end of a stage; you can then use them to unlock mini games.

MUI MUI



These friendly chaps are sometimes cunningly hidden in the stages. If you find any Mui Mui you'll see them pop up in your Loco House at the end of the stage. Find as many Mui Mui as you can to unlock hidden elements in the Loco House.

CHUPPA



The Chuppa is a strange creature with a long snout – if you get close enough it'll fire you into the air! This can be handy when you want to reach somewhere high up.

MOJA



The Moja Troop are the spoilsports who are trying to take over the planet, so stay out of their way! If you can't avoid them, give them a good hard bounce to knock them for six.

NOTE: You'll find plenty of other characters during your adventure. Some are friendly and might give you a helping hand, others aren't quite so nice, so be careful!

PLAYING A STAGE

WORLD MAP SCREEN

Select World Map from the Main Menu in order to play the next stage.

SELECTING A STAGE

You can access each of the worlds by pressing the **R** button or **L** button and the different stages by pressing **←** or **→**, and visit the ones you've unlocked by pressing the **X** button. If you highlight a stage that you have already cleared, your performance record for that stage will be displayed. You can head back to a stage you've previously cleared and play it again as many times as you like to improve your scores.

CHANGING LOCOROCO

Whilst on the World Map screen you can change to a different type of LocoRoco by pressing the **□** button. You can only choose LocoRoco types that you've already found in the game.

SAVING PROGRESS

You can also save your progress to Memory Stick Duo™ via the World Map screen, by pressing the **START** button.

FINISHING A STAGE

You only need to get one LocoRoco to the goal to finish a stage. When you get to the end, the Stage Clear screen will show you how well you've done. Any Mui Mui you've discovered will then make their way into your Loco House.

The next screen to be displayed will be the World Map screen, where you can choose to move on to the next stage or return to the Main Menu by pressing the **O** button.

TIME ATTACK MODE

If you have collected 20 LocoRoco by the time you get to the end of a stage, 'Time Attack Mode' will be enabled. If you play through the stage again and beat the default time score, you'll earn an extra 1000 Pickories.

NO MISS CLEAR BONUSES

If you finish a stage having collected all 20 LocoRoco, you'll earn a 'No Miss Bonus', awarded in the shape of bonus items (or 'parts') for your Loco House. Bonus items vary with each stage and can be earned multiple times.

TAKING PHOTOS

At any point during the game you can press the SELECT button to take a picture of what's happening. When you press the SELECT button, a thumbnail of your photo will be displayed, along with two options – Save Photo and Don't Save. Choose Save Photo to save your picture to Memory Stick Duo™, or select Don't Save to return to the game.

NOTE: You can not take photos during mini games or cinematic sequences.

OPTIONS

The Options Menu is accessed from the Main Menu.

GAME SHARING

Share a demo version of LOCOROCO™ with friends. There are two stages for you to share using the PSP™ system's Game Sharing function. For information on how to share stages, see the Game Sharing section at the end of this manual.

NOTE: You can also play either stage yourself by highlighting a stage and selecting 'Play'.

PHOTO ALBUM

View any photos you've taken during the game. Select 'Go to Photo List' to view the list of pictures you've taken and press the X button to select a photo. By choosing Copy you can now use the selected photo as the wallpaper for your PSP™ system.

NOTE: See the PSP™ system instruction manual for information on using an image as wallpaper.

MINI GAMES

Select Mini Games from the Main Menu to have a go at three fantastic LOCOROCO™ bonus activities.

The 'Mui Mui Crane' mini game can be accessed from the start, 'Chuppa Chuppa' and 'Loco Editor' are unlocked by playing the main game.

MUI MUI CRANE

If you've collected 100 Pickories, you'll be able to enjoy a game of Mui Mui Crane – a skill game, similar to the arcade games where you operate a crane to grab yourself a prize.

Use the Mui Mui Crane to pick up items and LocoRoco for your Loco House! All you have to do is manage to get hold of them and then drop them in the item chute.

PLAYING MUI MUI CRANE

1. Set the Mui Mui Crane moving by pressing the ○ button.
2. You can stop the Mui Mui Crane over the items or LocoRoco you want to pick up by pressing the ○ button again.
3. After the Mui Mui Crane has performed its grabbing action, it will automatically return to the start position.
4. Claim your prizes by dropping them into the Item Chute when it returns to the start position.

CHUPPA CHUPPA

To play Chuppa Chuppa you'll first need to have collected some Pickories. One game of Chuppa Chuppa costs 100 Pickories.

Chuppa Chuppa is a bit like golf – you use a Chuppa to fire a LocoRoco towards a goal in order to collect a special item. The power with which the Chuppa sends your LocoRoco flying is controlled with the ○ button and is indicated on the Power Gauge to the right of the screen.

PLAYING CHUPPA CHUPPA

1. When your LocoRoco is picked up by a Chuppa, the Power Gauge will be displayed to the right of the game screen.
2. Press and hold the ○ button, then keep your eye on the Power Gauge. Release the ○ button when it reaches the desired power level.
3. Fire your LocoRoco from Chuppa to Chuppa. If you touch any Burrs on the way, then it's Game Over. If you pick up any Pickories, and successfully finish the level, they will be added to your total.

LOCO EDITOR

In 'Loco Editor' you can create your own LOCOROCO™ stage using any parts you've collected. You can then send them to your friends via Ad Hoc Mode!

USING LOCO EDITOR

1. Press the  button to open the parts list. You can scroll through the lists of different parts by pressing the  and  buttons. Select parts you've unlocked by pressing the  button.
2. Place parts on to your stage. You can move the part by pushing the analog stick and rotate it by pressing the  and  buttons. Zoom in or out of your stage by pressing the  or  directional buttons.
3. To delete or move a part you've already put in place, press the  button to grab it. You can then delete the part by pressing the .
4. Once you're happy with your stage, press the START button to place a LocoRoco at the beginning. You can then play the stage! Press the START button again if you want to change anything. Press the  button to increase the number of LocoRoco you have in the stage (up to a maximum of 20).

LOCO EDITOR MENU

Whilst in Loco Editor Mode, press the  button to access the Loco Editor Menu. Press  or  to highlight one of the following options and press the  button to confirm.

Data	Access save/load options
New Stage	Choose a different type of stage to build
Share	Send your stage to a friend via Ad Hoc Mode
Change Music	Press  or  to choose a song from those you've unlocked
Exit Loco Editor	Return to the Main Menu

SHARING STAGES

Swap your stages with other players via Ad Hoc Mode. In Ad Hoc Mode, Wireless (WLAN) functionality enables the PSP™ systems of two LOCOROCO™ players to communicate directly with each other. Before starting an Ad Hoc Mode game, ensure that you set up your PSP™ systems as instructed in the Ad Hoc Mode section at the end of this manual.

LOCO HOUSE

Collect items during the main game and mini games, and then use them to build your own Loco House! After creating your house, LocoRoco will move in and express various emotions and reactions to the different types of items you subsequently collect and bring home.

You can also send your Loco House plans to other players via Ad Hoc Mode to show off your building skills – see the 'Sharing House Plans' section of this manual.

ADDING OR REMOVING PARTS

Press the  button to access the 'Parts List' where all the items you've collected so far are stored. Press the  and  buttons to scroll through all the available parts, and look out for the ones you've found. Select a part to add it to your Loco House – it's up to you where you put things; you can rotate a part before slotting it in place by pressing the  and  buttons.

To remove a part, press the  button to grab it and then press the  button to delete it from your house.

Press the START button when you want your LocoRoco to move in!

LOCO HOUSE MENU

Whilst in Loco House Mode, press the  button to access the Loco House Menu.

Press  or  to highlight one of the following options and press the  button to confirm.

Data	Access save/load options
New Loco House	Start a new house. There are a couple of different sizes of house, but you'll have to unlock the larger ones!
Share	Send your Loco House to a friend via Ad Hoc Mode
Change Music	Press  or  to choose a song from those you've unlocked
Exit Loco House	Return to the Main Menu

SHARING HOUSE PLANS

Swap your house plans with other players via Ad Hoc Mode. In Ad Hoc Mode, Wireless (WLAN) functionality enables the PSP™ systems of two LOCOROCO™ players to communicate directly with each other. Before starting an Ad Hoc Mode game, ensure that you set up your PSP™ systems as instructed in the Ad Hoc Mode section at the end of this manual.

Choose 'Share' from the Loco House Menu for your PSP™ system to search for other available PSP™ systems. Choose the PSP™ system you want to exchange data with and a screen will be displayed offering the options 'Send' and 'Cancel'. To send data, choose 'Send'. To receive data, wait whilst on this screen until the message 'Receiving, Please Wait' is displayed.

LOCO HOUSE PHOTOS

Once some LocoRoco have moved in, you can take a snapshot of your Loco House in the same way as described elsewhere in this manual for taking a photo during the main game.

CHANGING THE CAMERA MODE

Move the analog stick to move the camera manually. In 'Auto Mode' the camera follows the LocoRoco automatically and you can zoom in or out by pressing the  or  directional buttons. Choose 'Manual Mode' if you want to control the camera yourself.

AD HOC MODE

Share your stages and Loco House designs with other LOCOROCO™ players by first setting up your PSP™ systems as follows:

Specify the same settings for Ad Hoc Mode - Using the PSP™ system's Home Menu all players should select 'Settings', then 'Network Settings', and set 'Ad Hoc Mode' to 'Automatic'. If the 'Automatic' setting does not enable everyone to establish a connection, all players should then select either 'Ch1', 'Ch6', 'Ch11' (i.e. everyone should use the same setting).

Set the WLAN switch to 'ON' - Slide the WLAN switch to the ON position before play. This switch must be left in the ON position whilst playing.

Stay close together - The two PSP™ systems should be kept as close together as possible.

GAME SHARING

One user (known as the 'host') can temporarily transfer two different LOCOROCO™ stages to another user (known as the 'receiver') via the PSP™ system's Game Sharing facility.

The receiver is not required to have a PSP™ Game inserted into their PSP™ system in order to receive LOCOROCO™ content via Game Sharing.

The host must first select Game Sharing from the Options Menu. Next choose the stage to be shared and select 'Share' to attempt to locate other PSP™ systems, within a range of 10 metres, that are currently searching for Game Sharing data.

The receiver must choose the  icon from the Home Menu and then select the Game Sharing icon to initiate the data transfer. Once both PSP™ systems have connected wirelessly, the receiver should follow the on-screen instructions to send a request to the host. The Game Sharing transfer will commence once the request has been accepted by the host.

Once the transfer is complete, the host is free to continue to use their PSP™ system as they wish. The receiver will have their LOCOROCO™ stage to sample and enjoy. The receiver can terminate their LOCOROCO™ session by either switching off their PSP™ system or returning to the Home Menu. Any Game Sharing data received will subsequently be deleted.

NOTE: Both the host and receiver must have the WLAN switch on their PSP™ systems switched to the on position for the Game Sharing facility to function.

MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder les paramètres de jeu et tes parties, insère un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ de ton système PSP™. Les données sauvegardées peuvent ensuite être chargées depuis le Memory Stick Duo™ ou tout Memory Stick Duo™ contenant une sauvegarde de LOCOROCO™. Assure-toi que ton Memory Stick Duo™ dispose de suffisamment d'espace libre avant de commencer à jouer.

L'espace minimum requis pour sauvegarder les données de LOCOROCO™ dépend de la capacité du Memory Stick Duo™ inséré. Consulte ci-dessous l'espace minimum requis selon les capacités des différents produits Memory Stick Duo™ :

32Mo – 128Mo = 80Ko

256Mo – 2Go = 160Ko

FONCTIONS SANS FIL (WLAN)

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP™, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).



MODE AD HOC

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP™ ou plus de communiquer directement.



PARTAGE DE JEU

Fonction proposée par certains titres, permettant à l'utilisateur de partager certaines caractéristiques d'un jeu avec des utilisateurs n'ayant pas de PSP™. Game inséré dans leur système Partage de jeu PSP™.



MODE INFRASTRUCTURE

Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP™ à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil. Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP™.

TOUCHES DIRECTIONNELLES – MOUVEMENT

Dans ce manuel, ↑, ↓, ←, → etc. désignent, sauf mention contraire, les directions des touches directionnelles.

COMMANDES



Touche **L**

Incliner à gauche

Touche **R**

Incliner à droite

Touche **L** + **R**

Rebondir

Touche ○

Appuie brièvement pour diviser le LocoRoco, maintiens la touche enfoncée pour le rassembler

Touche SELECT

Prendre une photo

Touche START

Pause

UTILISER LES ECRANS DE MENU

Appuie sur ↑, ↓, ← ou → pour mettre une option en surbrillance, puis appuie sur la touche X pour confirmer. Pour retourner à l'écran de menu précédent, appuie sur la touche ○.

DEMARRAGE

L'écran de sélection de la langue s'affiche. Appuie sur ← ou → pour mettre en surbrillance la langue de ton choix et appuie sur la touche X pour confirmer et accéder à l'écran de titre.

ECRAN DE TITRE

Appuie sur ← ou → pour sélectionner l'une des options suivantes, puis appuie sur la touche X pour confirmer :

Nouvelle partie

Continuer

COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE

Sélectionne Nouvelle partie sur l'écran de titre. Une courte cinématique te présentera la situation désespérée des LocoRocos avant que la partie commence

CHARGER UNE PARTIE PRECEDEMMENT SAUVEGARDEE

Sélectionne Continuer sur l'écran de titre pour charger une partie précédemment sauvegardée sur ton Memory Stick Duo™. Choisis le fichier et appuie sur la touche X pour le charger.

MENU PRINCIPAL

REMARQUE : le Menu principal n'est accessible qu'une fois le premier niveau terminé. Après le premier niveau, l'écran de la Carte du monde s'affiche. Appuie sur la touche ○ pour accéder au Menu principal.

Appuie sur ↑, ↓, ← ou → pour sélectionner une option dans le Menu principal, puis appuie sur la touche X pour confirmer :

Ecran-titre Retourner à l'écran de titre

Carte du monde Passer au niveau suivant, ou à un niveau que tu as déjà joué

Maison Loco C'est ici que vivent tes petits amis

Mini-jeux

Découvre de merveilleux mini-jeux !

Options

Accéder à ton album photos ou partager des niveaux LOCOROCO™ avec tes amis

THE GAME SCREEN



Picorettes

Baies

LocoRoco

JOUER

TOUT SAVOIR SUR LES LOCOROCOS

Les LocoRocos ne sont pas des créatures compliquées : ils ont simplement envie de s'amuser ! Ils se nourrissent d'une variété rare de petites baies rouges. Chaque fois que tu leur en donnes, un nouveau LocoRoco naît. Plus ton LocoRoco mange de baies, plus il peut grossir. Tu peux également le nourrir d'insectes spéciaux pour déverrouiller des options dans le jeu.

CA ROULE !

LOCOROCO™ est un jeu facile à prendre en main. Pour déplacer ton LocoRoco, il te suffit d'incliner le sol. Pour cela, appuie sur les touches **R** ou **L**.

Attention, les LocoRocos ont tendance à n'en faire qu'à leur tête et iront parfois à l'encontre de vos ordres ! Toutefois, si vous les laissez tranquilles quelques instants, ils pourront aussi vous donner des indices sur la marche à suivre.

REBONDIS !

Appuie simultanément sur les touches **R** et **L** pour faire sauter ton LocoRoco. Il faudra que tu t'entraînes pour y arriver, mais en sautant pendant que l'environnement pivote, ton LocoRoco peut atteindre des endroits inaccessibles.

DIVISION !

Les LocoRocos possèdent une particularité très étrange... En général, les LocoRocos aiment rester ensemble et se déplacer en un seul gros LocoRoco. Mais s'ils sont surpris, ils se divisent en plusieurs petits LocoRocos !

Ton LocoRoco sera parfois trop volumineux pour passer certains obstacles ou fossés. Qu'à cela ne tienne ! Appuie sur la touche **O** pour le diviser en petits LocoRocos, qui arriveront sans problème à se faufiler.

Si tu maintiens la touche **O** enfoncée, tous les LocoRocos alentour se rassemblent en un seul gros LocoRoco. C'est la solution la plus pratique pour continuer ta route sans abandonner de petits LocoRocos, qui risquent de se faire attraper par les Mojas.

VA CHERCHER !

BAIES



Ouvre l'oeil pour dénicher ces petites baies : elles te servent à faire grossir ton LocoRoco ! Parfois, les fruits sont cachés, mais si tu t'approches suffisamment de son emplacement, il se met à grossir. Cherche des petites baies et touche-les pour qu'elles se transforment en gros fruits juteux.

EPINES



Là c'est l'inverse : si tu t'approches de l'un de ces piques, tu perds un LocoRoco. Au moindre contact, un de tes LocoRocos se sépare et commence à disparaître. Mais si tu es suffisamment rapide, tu peux le rattraper avant que cela ne se produise pour de bon.

PICORETTES



Les picorettes présentent des tailles et des formes variées. Ramasse-en le plus possible. Ils seront comptabilisés à la fin du niveau et te serviront à déverrouiller des mini-jeux.

MUI MUI



Ces sympathiques camarades sont parfois bien cachés dans les niveaux. Si tu vois un Mui Mui, il apparaîtra dans ta maison Loco à la fin du niveau. Trouve un maximum de Mui Muis pour déverrouiller des objets cachés dans ta maison Loco.

CHUPPA



Le Chuppa est une drôle de créature avec un long museau. Si tu t'approches suffisamment, il te projette en l'air ! Pratique lorsque tu veux atteindre un endroit élevé.

MOJA



Les Mojas sont ces espèces de rabat-joie qui essaient de s'emparer de la planète. Ne t'approche surtout pas d'eux ! Mais si tu ne peux vraiment pas les éviter, rebondis sur eux un bon coup pour les assommer.

REMARQUE : au cours de ton aventure, tu rencontreras bien d'autres personnages. Certains seront bien intentionnés et t'aideront, mais d'autres moins, alors sois vigilant !

JOUER UN NIVEAU

L'ECRAN DE CARTE DU MONDE

Sélectionne la carte du monde dans le Menu principal pour passer au niveau suivant.

SELECTIONNER UN NIVEAU

Tu peux accéder à tous les mondes en appuyant sur la touche **R** ou **L** et aux différents niveaux en appuyant sur **←** ou **→**. Visite ceux que tu as déverrouillés en appuyant sur la touche **X**. Si tu mets en surbrillance un niveau que tu as déjà terminé, ton score record pour ce niveau s'affiche. Tu peux retourner dans un niveau que tu as terminé et le rejouer autant de fois qu'il te plaira pour améliorer ton score.

CHANGER DE LOCOROCO

Sur l'écran de la carte du monde, tu peux changer de LocoRoco en appuyant sur la touche **□**. Tu ne peux choisir que des LocoRocos que tu as déjà trouvés dans le jeu.

SAUEGARDER LA PROGRESSION

Tu peux aussi sauvegarder ta progression sur ton Memory Stick Duo™ depuis l'écran de la carte du monde, en appuyant sur la touche **START**.

TERMINER UN NIVEAU

Pour terminer un niveau, il te suffit d'amener un LocoRoco jusqu'au but. Lorsque tu arrives à la fin, l'écran de fin de niveau affiche tes statistiques de jeu. Et les Mui Muis que tu auras découverts se dirigent vers la maison Loco.

Ensuite, l'écran de la carte du monde s'affiche. Tu peux choisir de passer au niveau suivant ou de retourner au Menu principal en appuyant sur la touche **O**.

MODE ATTAQUE TEMPORELLE

Si tu as rassemblé 20 LocoRocos avant d'arriver à la fin d'un niveau, le mode 'Attaque temporelle' s'active. Rejoue le niveau et bats le temps imparti pour gagner 1000 picorettes supplémentaires.

BONUS SANS FAUTE

Si tu termines un niveau en ayant rassemblé les 20 LocoRocos, tu gagnes un bonus 'Sans faute'. Il s'agit de pièces ou d'objets pour ta maison Loco. Les objets bonus varient selon les niveaux et peuvent être gagnés plusieurs fois.

PRENDRE DES PHOTOS

A tout moment, tu peux appuyer sur la touche SELECT pour prendre une photo. Lorsque tu appuies sur la touche SELECT, une icône de ta photo s'affiche, accompagnée de deux options – Sauvegarder la photo et Ne pas sauvegarder. Choisis Sauvegarder la photo pour la sauvegarder sur ton Memory Stick Duo™, ou Ne pas sauvegarder pour reprendre la partie.

REMARQUE : tu ne peux pas prendre de photos pendant les mini-jeux ou les cinématiques.

OPTIONS

Le menu Options est accessible depuis le Menu principal.

PARTAGE DU JEU

Partage une version démo de LOCOROCO™ avec tes amis. Tu peux partager deux niveaux avec le système de partage du jeu PSP™. Pour plus d'informations sur le partage des niveaux, reporte-toi à la section Partage du jeu à la fin de ce manuel.

REMARQUE : tu peux également jouer un niveau en le mettant en surbrillance et en sélectionnant 'Jouer'.

ALBUM PHOTOS

Regarde les photos que tu as prises pendant le jeu. Sélectionne 'Aller à la liste des photos' pour visionner tes photos et appuie sur la touche X pour en sélectionner une. La fonction Copier te permet d'utiliser la photo sélectionnée en fond d'écran sur ton système PSP™.

REMARQUE : reporte-toi au mode d'emploi de ton système PSP™ pour plus d'informations sur la création d'un fond d'écran.

MINI-JEUX

Sélectionne Mini-jeux dans le Menu principal pour consulter les fantastiques activités bonus proposées par LOCOROCO™.

Le mini-jeu de la 'Grue Mui Mui' est accessible dès le début. Tu déverrouilleras le mini-jeu 'Chuppa Chuppa' et 'l'éditeur Loco' au cours du jeu.

GRUE MUI MUI

Si tu ramasses 100 picorettes, tu déverrouilles le mini-jeu de la Grue Mui Mui. C'est un jeu d'adresse et d'arcade dans lequel tu manipules une grue pour attraper un objet. Utilise la grue Mui Mui pour attraper des objets et des LocoRocos pour ta maison Loco ! Il te suffit d'attraper l'objet et de le laisser tomber dans la rampe.

JOUER A LA GRUE MUI MUI

1. Mets la grue Mui Mui en marche en appuyant sur la touche ○.
2. Tu peux arrêter la grue Mui Mui au-dessus d'un objet ou d'un LocoRoco que tu veux attraper en appuyant à nouveau sur la touche ○.
3. Une fois que la grue Mui Mui a attrapé l'objet, elle retourne automatiquement à sa position initiale.
4. Récupère tes cadeaux en les faisant tomber dans la rampe lorsque la grue retourne à sa position initiale.

CHUPPA CHUPPA

Pour jouer au mini-jeu Chuppa Chuppa, tu dois d'abord avoir ramassé quelques picorettes. Un mini-jeu de Chuppa Chuppa coûte 100 picorettes.

Le Chuppa Chuppa ressemble au golf. Utilise un Chuppa pour projeter un LocoRoco vers un but et ramasser un objet spécial. La puissance avec laquelle le Chuppa projette le LocoRoco est déterminée par la touche ○ et est indiquée par la jauge de puissance affichée à droite de l'écran.

JOUER A CHUPPA CHUPPA

1. Lorsqu'un Chuppa attrape un LocoRoco, la jauge de puissance s'affiche à droite de l'écran.
2. Maintiens la touche ○ enfoncée, et surveille la jauge de puissance. Relâche la touche ○ lorsque la jauge atteint le niveau de puissance désiré.
3. Projette ton LocoRoco de Chuppa en Chuppa. Si tu touches des épines, la partie est terminée. Si tu ramasses des picorettes, et que tu parviens à terminer le niveau, ils seront ajoutés à ton compte total.

EDITEUR LOCO

L'éditeur Loco te permet de créer tes propres niveaux LOCOROCO™ à l'aide des objets que tu as ramassés. Tu peux même les envoyer à tes amis à l'aide du Mode ad hoc !

UTILISER L'EDITEUR LOCO

1. Appuie sur la touche **△** pour ouvrir la liste des objets. Parcoure la liste à l'aide des touches **R** et **L**. Sélectionne les objets déverrouillés à l'aide de la touche **X**.
2. Place les objets dans ton niveau. Tu peux déplacer les objets à l'aide du pad analogique et les faire pivoter avec les touches **R** et **L**. Les touches **↑** ou **↓** te permettent de faire un zoom avant ou arrière sur ton niveau.
3. Pour effacer ou déplacer un objet déjà en position, appuie sur la touche **X** pour l'attraper. Efface alors l'objet en appuyant sur la touche **O**.
4. Lorsque tu es satisfait de ta création, appuie sur la touche **START** pour placer un LocoRoco au départ. Et maintenant, tu peux jouer ce niveau ! Appuie à nouveau sur la touche **START** si tu veux changer quoi que ce soit. Appuie sur la touche **□** pour augmenter le nombre de LocoRocos dans le niveau (20 maximum).

MENU DE L'EDITEUR LOCO

Lorsque tu es en mode Editeur Loco, appuie sur la touche **□** pour accéder au menu de l'Editeur Loco. Appuie sur **↑** ou **↓** pour mettre une option en surbrillance, puis appuie sur la touche **X** pour confirmer.

Données	Accéder aux options de sauvegarde et chargement
Nouveau niveau	Choisir un niveau de type différent à construire
Partager	Envoyer un niveau à un ami à l'aide du Mode ad hoc
Changer la musique	Appuie sur ← ou → pour choisir une chanson déverrouillée
Quitter l'éditeur Loco	Retourner au Menu principal

PARTAGER DES NIVEAUX

Echange tes niveaux avec d'autres joueurs à l'aide du Mode ad hoc. En Mode ad hoc, la fonction Wireless (WLAN) permet à deux joueurs de LOCOROCO™ de relier leurs systèmes PSP™. Avant de lancer une partie en Mode ad hoc, assurez-vous de paramétrer vos systèmes PSP™ conformément aux instructions de la section consacrée au Mode ad hoc à la fin de ce manuel.

MAISON LOCO

Ramasse des objets au cours de la partie et des mini-jeux, et utilise-les pour construire ta maison Loco ! Une fois que tu as créé ta maison, les LocoRocos s'installent et expriment différentes émotions et réactions selon les objets que tu as choisis.

Tu peux envoyer les plans de ta maison Loco à d'autres joueurs à l'aide du Mode ad hoc, et crâner. Reporte-toi à la section 'Partager des plans de maison' de ce manuel.

AJOUTER OU SUPPRIMER DES OBJETS

Appuie sur la touche **△** pour accéder à la liste de tous les objets que tu as ramassés et entreposés. Appuie sur les touches **R** et **L** pour parcourir les objets disponibles, et repérer ceux que tu as trouvés. Sélectionne un objet pour l'ajouter à ta maison Loco. C'est toi qui décides de son emplacement. Tu peux faire pivoter un objet à l'aide des touches **R** et **L** avant de le fixer.

Pour supprimer un objet, appuie sur la touche **X** pour l'attraper, puis sur la touche **O** pour le supprimer de la maison.

Appuie sur la touche **START** lorsque tu veux que ton LocoRoco emménage !

MENU MAISON LOCO

En mode Maison Loco, appuie sur la touche **□** pour accéder au menu Maison Loco. Appuie sur **↑** ou **↓** pour mettre en surbrillance une option ou sur la touche **O** pour confirmer.

Données	Accéder aux options de sauvegarde / chargement
Nouvelle maison Loco	Commencer une nouvelle maison. Il existe différentes tailles de maisons, mais il faut d'abord déverrouiller les plus grandes !
Partager	Envoie ta maison Loco à un ami avec le Mode ad hoc
Changer la musique	Appuie sur ← ou → pour choisir une chanson déverrouillées
Quitter la maison Loco	Retourner au Menu principal

PARTAGER DES PLANS DE MAISON

Echange tes plans de maison avec d'autres joueurs à l'aide du Mode ad hoc. En Mode ad hoc, la fonction Wireless (WLAN) met en relation les systèmes PSP™ des deux joueurs de LOCOROCO™. Avant de lancer une partie en Mode ad hoc, vérifiez que vous avez bien paramétré vos systèmes PSP™ conformément aux instructions de la section consacrée au Mode ad hoc à la fin de ce manuel.

Choisis 'Partager' dans le menu Maison Loco pour que ton système PSP™ recherche les autres systèmes PSP™ disponibles. Choisis le système PSP™ avec lequel tu souhaites échanger des données. Un écran s'affiche et te propose les options suivantes : 'Envoyer' ou 'Annulation'. Pour envoyer les données, choisis 'Envoyer'. Pour recevoir des données, patiente jusqu'à ce que le message 'Réception en cours' s'affiche.

PHOTOS DE MAISON LOCO

Une fois que quelques LocoRocos ont emménagé, tu peux prendre des photos de ta maison Loco avec la même technique décrite précédemment dans ce manuel pour prendre des photos en cours de jeu.

CHANGER LE MODE CAMERA

Tu peux déplacer manuellement la caméra à l'aide du pad analogique. En mode automatique, la caméra suit systématiquement le LocoRoco. Tu peux faire des zooms avant ou arrière en appuyant sur  ou . Choisis le mode manuel si tu souhaites contrôler la caméra.

MODE AD HOC

Echange tes niveaux et tes maisons Loco avec d'autres joueurs de LOCOROCO™ en paramétrant ton système PSP™ de la façon suivante :

Définir des paramètres identiques pour le Mode ad hoc - Depuis le menu d'accueil du système PSP™, sélectionnez 'Paramètres', puis 'Paramètres réseau', et réglez le 'Mode ad hoc' sur 'Automatique'. Si le réglage sur 'Automatique' ne vous permet pas d'établir une connexion, sélectionnez 'Canal 1', 'Canal 6' ou 'Canal 11' (vous devez tous les deux utiliser le même canal).

Mettre l'interrupteur WLAN sur 'ON' - Positionnez l'interrupteur WLAN sur ON avant de jouer. Cet interrupteur doit rester en position ON pendant toute la partie.

Rester à proximité - Les deux systèmes PSP™ doivent être le plus près possible l'un de l'autre.

PARTAGE DU JEU

Un utilisateur (l'hôte) peut transférer temporairement deux niveaux différents de LOCOROCO™ à un autre utilisateur (le receveur) à l'aide du mode Partage du jeu du système PSP™.

Le receveur n'a pas besoin d'avoir inséré PSP™Game dans son système PSP™ pour recevoir du contenu LOCOROCO™ en mode Partage du jeu.

L'hôte doit d'abord sélectionner Partage du jeu dans le menu Options. Il choisit ensuite le niveau à partager et sélectionne 'Partager' pour localiser les autres systèmes PSP™ qui cherchent à partager des données de jeu dans un rayon de 10 m.

Le receveur doit choisir l'icône  dans le menu d'accueil, puis sélectionner Partage du jeu pour lancer le transfert de données. Une fois que les deux systèmes PSP™ sont connectés en mode Wireless (WLAN), le receveur doit suivre les instructions à l'écran pour envoyer une requête à l'hôte. Le transfert Partage du jeu commence dès que la requête est acceptée par l'hôte.

Une fois le transfert terminé, l'hôte peut à nouveau utiliser librement son système PSP™. Le receveur obtient un niveau LOCOROCO™ à essayer. Le receveur peut mettre fin à sa session LOCOROCO™ en éteignant son système PSP™ ou en retournant au menu d'accueil. Toute donnée reçue en mode Partage du jeu sera alors effacée.

REMARQUE : l'hôte et le receveur doivent activer l'interrupteur WLAN de leur système PSP™ pour que le mode Partage du jeu fonctionne.

MEMORY STICK DUO™

Per salvare impostazioni e progressi di gioco, inserisci un Memory Stick Duo™ nell'ingresso Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. I dati di gioco salvati possono essere caricati dallo stesso Memory Stick Duo™ o da qualsiasi Memory Stick Duo™ contenente salvataggi. Assicurati di avere spazio libero sul Memory Stick Duo™ prima di iniziare a giocare.

Lo spazio minimo richiesto per salvare i dati di LOCOROCO™ dipende dalla capienza del Memory Stick Duo™ inserito. Lo spazio minimo richiesto per i Memory Stick Duo™ ufficiali è:

32 MB – 128 MB = 80 KB

256 MB – 2 GB = 160 KB

CARATTERISTICHE WLAN

I titoli software che supportano la funzionalità WLAN (Wireless Local Area Network, rete locale wireless) permettono di comunicare con altri sistemi PSP™, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale WLAN.



MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente a due o più sistemi individuali PSP™ di comunicare direttamente tra loro.



CONDIVISIONE DI GIOCO

Alcuni titoli software possiedono una funzionalità di gioco condiviso, che permette all'utente di condividere specifici che caratteristiche di gioco con altri utenti che non hanno un PSP™Game inserito nel loro sistema PSP™.



MODALITÀ INFRASTRUTTURA

La modalità Infrastruttura è una funzionalità WLAN che consente a un sistema PSP™ di collegarsi a una rete tramite un WLAN Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono inoltre necessari un contratto con un provider internet, un dispositivo di rete (ad esempio un router ADSL wireless), un WLAN Access Point e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli relativi alla configurazione, fare riferimento al manuale di istruzioni del sistema PSP™.

TASTI DIREZIONALI – MOVIMENTI

In questo manuale, i simboli ↑, ↓, ←, → vengono utilizzati per indicare la direzione dei tasti direzionali, se non diversamente specificato.

COMANDI



tasto **L**

Inclinazione a sinistra

tasto **R**

Inclinazione a destra

tasto **L** + tasto **R**

Rimbalzare

tasto $\bigcirc$

Leggera pressione per dividere, tenere premuto per riunire

tasto **SELECT**

Scattare una foto

tasto **START**

Mettere in pausa

SCHERMATE DEI MENU

Premi **↑**, **↓**, **←** o **→** per evidenziare un'opzione, quindi premi il tasto **X** per confermare. Per tornare alla schermata precedente, premi il tasto **O**.

PER INIZIARE

Quando compare la schermata di selezione della lingua, premi **←** o **→** per evidenziare la lingua di gioco, quindi premi il tasto **X** per confermare e accedere alla schermata dei titoli.

SCHERMATA DEI TITOLI

Premi **←** o **→** per selezionare una delle seguenti opzioni, quindi premi il tasto **X** per confermare.

Nuova

Continua

INIZIARE UNA NUOVA PARTITA

Seleziona Nuova nella schermata dei titoli. Prima dell'inizio dell'avventura, un breve filmato introduttivo ti mostrerà il mondo di LocoRoco.

CARICARE UNA PARTITA PRECEDENTEMENTE SALVATA

Seleziona Continua nella schermata dei titoli per caricare una partita precedentemente salvata sul Memory Stick Duo™. Scegli il file da caricare, quindi premi il tasto **X** per procedere.

MENU PRINCIPALE

NOTA: non puoi accedere al menu principale finché non hai completato il primo livello. A quel punto, comparirà la schermata Mappa generale: premi il tasto **O** per accedere al menu principale.

Premi **↑**, **↓**, **←** o **→** per selezionare una delle seguenti opzioni del menu principale, quindi premi il tasto **X** per confermare:

Titolo	Torna alla schermata dei titoli
Mappa generale	Accedi al livello successivo oppure a un livello già completato in precedenza
Loco House	La casa dove vivono i nostri piccoli amici

Minigiochi

Simpatici e divertenti minigiochi da scoprire!

Opzioni

Accedi al tuo album fotografico, oppure condividi con i tuoi amici i livelli di LOCOROCO™

THE GAME SCREEN



COME GIOCARE

I SEGRETI DI LOCOROCO™

I LocoRoco sono creature semplici, amanti del divertimento! Il loro cibo preferito è un raro tipo di bacca; ogni volta che la mangiano, nasce un nuovo LocoRoco. Mangia quante più bacche possibile per permettere al tuo LocoRoco di crescere. Inoltre, mangiando insetti speciali, avrai accesso ad altre funzionalità del gioco.

ROTOLARE!

Non ti ci vorrà molto per capire il meccanismo di LOCOROCO™; per muovere il tuo personaggio, tutto quello che devi fare è inclinare il terreno, premendo il tasto **R** o il tasto **L**.

Ricorda: i LocoRoco possiedono una volontà propria e potrebbero non voler andare nella tua stessa direzione! Comunque, concedendo loro qualche secondo di tempo, potrebbero suggerirti in quale direzione muoverti.

RIMBALZARE!

Per saltare, premi contemporaneamente i tasti **R** e **L**. Con un po' di pratica, ruotando lo scenario durante un salto, potrai raggiungere luoghi altrimenti inaccessibili.

DIVISIONE!

I LocoRoco hanno una caratteristica decisamente bizzarra! Solitamente, preferiscono rimanere uniti e muoversi come un unico enorme LocoRoco, ma se li cogli di sorpresa, si divideranno in tanti minuscoli esseri!

A volte, il tuo LocoRoco potrebbe essere troppo grosso per superare determinati ostacoli e passaggi. Ma non preoccuparti, premendo il tasto **O**, potrai dividerlo in LocoRoco più piccoli, che riusciranno così a superare l'ostacolo e a proseguire.

Tenendo premuto il tasto **O**, tutti i LocoRoco nelle vicinanze si ricomporranno in un unico grosso LocoRoco con cui potrai continuare la tua avventura. Fai attenzione a non lasciare indietro nessun LocoRoco, potrebbe essere catturato dall'esercito dei Moja!

OGGETTI A CUI PRESTARE ATTENZIONE

BACCHE



Non lasciarti sfuggire nemmeno uno di questi deliziosi frutti: le bacche permetteranno al tuo LocoRoco di diventare più grosso! A volte questi frutti potrebbero essere nascosti, ma se ti avvicini a sufficienza, inizieranno a crescere. Cerca di individuare i loro piccoli germogli, quindi toccali per far crescere gustose bacche rosse.

PIDOCCHI



Se ti avvicini troppo a questi insidiosi ostacoli, perderai un LocoRoco. Se uno dei piccoli LocoRoco li sfiora, lo vedrai separarsi e diventare sempre più evanescente; se però saprai agire con prontezza, potresti riuscire a recuperarlo prima che scompaia definitivamente.

APINE



Le apine sono presenti in diverse forme e misure: raccogliline quante più possibile. Le apine raccolte verranno sommate al termine del livello e potrai utilizzarle per sbloccare i minigiochi.

MUIMUI



A volte, questi simpatici personaggi sono astutamente nascosti nei livelli. Se ne trovi uno, lo vedrai comparire a fine livello all'interno della tua Loco House. Trova quanti più Muimui possibile per sbloccare gli elementi nascosti nella Loco House.

CHUPPA



Chuppa è una bizzarra creatura con una lunga proboscide: se ti avvicini troppo, ti scaraventerà in aria! Un ottimo espediente per raggiungere punti elevati del livello.

MOJA



I Moja sono dei guastafeste che vogliono prendere il controllo del pianeta. Cerca di tenerti a debita distanza! Se non riesci a evitarli, rimbalza loro addosso con decisione per toglierteli di torno.

NOTA: nel corso della tua avventura, incontrerai molti altri personaggi; alcuni sono innocui e potrebbero esserti di aiuto, altri non sono così amichevoli, quindi stai in guardia!

LIVELLI

SCHERMATA MAPPA GENERALE

Seleziona Mappa generale nel menu principale per accedere al livello successivo.

SELEZIONARE UN LIVELLO

Per accedere ai diversi mondi premi il tasto **R** o il tasto **L**, mentre per accedere ai vari livelli, premi **←** o **→**; per esplorare i livelli sbloccati premi il tasto **X**. Evidenziando un livello già completato, visualizzerai le informazioni relative alle tue prestazioni di gioco per quel livello. Puoi tornare a un qualsiasi livello precedentemente completato e ripeterlo quante volte vuoi, per cercare di migliorare il punteggio ottenuto.

CAMBIARE LOCOROCO

All'interno della schermata Mappa generale, puoi cambiare tipo di LocoRoco premendo il tasto **□**. Puoi scegliere solo i tipi di LocoRoco che hai già incontrato durante il gioco.

SALVARE I PROGRESSI

Puoi salvare i progressi di gioco sul Memory Stick Duo™ premendo il tasto **START** nella schermata Mappa generale.

COMPLETARE UN LIVELLO

Per completare un livello è sufficiente che un solo LocoRoco raggiunga la meta. Quando arrivi al traguardo, comparirà la schermata **LIVELLO SUPERATO**, che ti mostrerà i risultati ottenuti. Ogni MuiMui scoperto nel livello andrà direttamente nella Loco House.

Comparirà quindi la schermata Mappa generale, in cui potrai decidere se passare al livello successivo oppure tornare al menu principale premendo il tasto **O**.

MODALITÀ ATTACCO A TEMPO

Se al termine del livello avrai raccolto 20 LocoRoco, verrà attivata la modalità Attacco a tempo. Dovrai completare nuovamente il livello e, se batterai il punteggio prestabilito, ti aggiudicherai 1.000 apine aggiuntive.

BONUS PIGLIATUTTO

Se completi un livello raccogliendo tutti i 20 LocoRoco, guadagnerai un bonus "Pigliatutto", ossia oggetti bonus (o "elementi") per la tua Loco House. Gli oggetti bonus cambiano a seconda del livello e si possono ottenere più di una volta.

SCATTARE DELLE FOTO

Durante il gioco, puoi premere in qualsiasi momento il tasto SELECT per scattare una foto. In questo modo ti verrà mostrata l'anteprima della foto scattata e compariranno due opzioni: Salva foto e Non salvare. Scegli Salva foto per salvare la foto sul Memory Stick Duo™, mentre per tornare al gioco senza salvare, seleziona Non salvare.

NOTA: non puoi scattare fotografie durante i minigiochi e le scene di intermezzo.

OPZIONI

Il menu Opzioni è accessibile dal menu principale.

GIOCO CONDIVISO

Condividi una versione demo di LOCOROCO™ con i tuoi amici. Grazie alla funzione Gioco condiviso del sistema PSP™, puoi condividere due livelli. Per informazioni su come condividere i livelli, consulta la relativa sezione di questo manuale.

NOTA: puoi cimentarti in qualsiasi livello anche da solo, evidenziando quello desiderato e premendo Gioca.

ALBUM FOTOGRAFICO

Visualizza tutte le foto che hai scattato durante la partita. Seleziona Vai all'elenco delle foto per visualizzare l'elenco delle foto scattate, quindi premi il tasto X per selezionarne una. Scegliendo Copia puoi usare la foto selezionata come sfondo del tuo sistema PSP™.

NOTA: per informazioni sull'utilizzo di un'immagine come sfondo, consultare il manuale di istruzioni del sistema PSP™.

MINIGIOCHI

Seleziona Minigiochi nel menu principale per dare il via alle tre fantastiche attività bonus di LOCOROCO™.

Il minigioco "Gru di MuiMui" è accessibile sin dall'inizio, mentre "Chuppa Chuppa" e "Loco Editor" devono essere sbloccati nel corso del gioco principale.

GRU DI MUIMUI

Se hai raccolto 100 apine, potrai cimentarti in "Gru di MuiMui", un divertente minigioco di abilità, simile ai giochi arcade in cui devi manovrare una gru per afferrare il tuo premio. Usa la gru di MuiMui per raccogliere oggetti e LocoRoco per la tua Loco House! Non devi fare altro che riuscire ad afferrarli per poi lasciarli cadere nello scivolo degli oggetti.

COME GIOCARE A "GRU DI MUIMUI"

1. Aziona la gru di MuiMui premendo il tasto ○.
2. Premi di nuovo il tasto ○ per bloccare la gru sopra l'oggetto o il LocoRoco che vuoi raccogliere.
3. Una volta che la gru ha completato il suo movimento, tornerà automaticamente alla posizione di partenza.
4. Quando la gru torna nella posizione di partenza, recupera il premio lasciandolo cadere nell'apposito scivolo.

CHUPPA CHUPPA

Per giocare a "Chuppa Chuppa" devi prima raccogliere delle apine. Un gioco di "Chuppa Chuppa" vale 100 apine.

"Chuppa Chuppa" ricorda il gioco del golf: un Chuppa deve lanciare un LocoRoco verso l'obiettivo, per poter ottenere un oggetto speciale. La potenza con cui il Chuppa lancia in aria il tuo LocoRoco è regolata dal tasto ○ ed è mostrata nell'indicatore di potenza sulla destra dello schermo.

COME GIOCARE A "CHUPPA CHUPPA"

1. Quando il tuo LocoRoco viene afferrato da un Chuppa, appare l'indicatore di potenza sulla destra dello schermo.
2. Tieni premuto il tasto ○, quindi tieni d'occhio l'indicatore di potenza. Rilascia il tasto ○ quando l'indicatore raggiunge il livello di potenza desiderato.
3. Lancia il LocoRoco da un Chuppa all'altro. Se tocchi accidentalmente un pidocchio, il gioco finisce. Se raccogli delle apine e riesci a completare il livello, queste saranno sommate al tuo punteggio.

LOCO EDITOR

Nel "Loco Editor" puoi costruire un livello di LOCOROCO™ personalizzato utilizzando gli elementi raccolti. Una volta creato, potrai spedirlo ai tuoi amici tramite la modalità Ad Hoc.

COME UTILIZZARE IL LOCO EDITOR

1. Premi il tasto  per aprire l'elenco degli elementi. Scorri l'elenco premendo i tasti  e . Seleziona gli elementi che hai sbloccato premendo il tasto .
2. Posiziona gli elementi nel livello. Per spostarli, usa il pad analogico, mentre per ruotarli premi i tasti direzionali  o .
3. Per eliminare o spostare un elemento già posizionato, premi il tasto  per afferrarlo. Puoi eliminare l'elemento premendo il tasto .
4. Quando sei soddisfatto del livello che hai creato, premi il tasto START per posizionare un LocoRoco al punto di partenza. Ora sei pronto per affrontare il livello! Premi di nuovo il tasto START in caso tu voglia apportare qualche altra modifica. Premi il tasto  per incrementare il numero di LocoRoco presenti nel livello (fino a un massimo di 20).

MENU LOCO EDITOR

In modalità Loco Editor, premi il tasto  per accedere al menu Loco Editor. Premi  o  per evidenziare una delle seguenti opzioni, quindi premi il tasto  per confermare.

Dati	Accedi alle opzioni di salvataggio/caricamento
Nuovo livello	Scegli un tipo di livello diverso da costruire
Condividi	Invia il livello creato a un amico tramite la modalità Ad Hoc
Cambia musica	Premi  o  per scegliere uno dei brani sbloccati
Esci dal Loco Editor	Torna al menu principale

CONDIVIDERE I LIVELLI

Tramite la modalità Ad Hoc, puoi scambiare i tuoi livelli con quelli di altri giocatori. Questa modalità dispone infatti della funzionalità WLAN, che permette ai sistemi PSP™ di due giocatori di LOCOROCO™ di comunicare tra di loro. Prima di iniziare una partita in modalità Ad Hoc, assicurati che entrambi i sistemi PSP™ siano configurati secondo le istruzioni fornite nella sezione "Modalità Ad Hoc" di questo manuale.

LOCO HOUSE

Nel gioco principale e nei minigiochi potrai raccogliere degli oggetti, che potrai poi utilizzare per costruire la tua Loco House! Dopo aver creato la tua casa, i loco LocoRoco esprimeranno emozioni e reazioni diverse in base agli oggetti che di volta in volta vi raccoglierai.

Puoi anche inviare la piantina della tua Loco House ad altri giocatori tramite la modalità Ad Hoc, per mostrare loro le tue abilità nel campo edile. Consultare la sezione "Condividere le piantine delle case" di questo manuale.

AGGIUNGERE O RIMUOVERE ELEMENTI

Premi il tasto  per accedere all'elenco degli elementi, in cui sono contenuti tutti gli oggetti raccolti fino a questo momento. Premi i tasti  e  per scorrere tra tutti gli elementi disponibili e individuare quelli che hai trovato. Seleziona un elemento per aggiungerlo alla tua Loco House e posizionalo dove preferisci; premendo i tasti  e  puoi ruotare un elemento prima di collocarlo al suo posto.

Per rimuovere un elemento, premi il tasto  per prenderlo, quindi premi il tasto  per eliminarlo dalla casa.

Premi il tasto START quando sei pronto a far entrare il tuo LocoRoco in casa!

MENU LOCO HOUSE

In modalità Loco House, premi il tasto  per accedere al menu Loco House. Premi  o  per evidenziare una delle seguenti opzioni, quindi premi il tasto  per confermare.

Dati	Accedi alle opzioni di salvataggio/caricamento
Nuova Loco House	Inizia a costruire una nuova casa. Ci sono due dimensioni di case disponibili, ma tu dovrai sbloccare quella più grande!
Condividi	Invia il livello creato a un amico tramite la modalità Ad Hoc
Cambia musica	Premi  o  per scegliere uno dei brani sbloccati
Esci dalla Loco House	Torna al menu principale

CONDIVIDERE LE PIANTINE DELLE CASE

Scambia le piantine delle case con i tuoi amici tramite la modalità Ad Hoc. Questa modalità dispone infatti della funzionalità WLAN, che permette ai sistemi PSP™ di due giocatori di LOCOROCO™ di comunicare tra di loro. Prima di iniziare una partita in modalità Ad Hoc, assicurati che entrambi i sistemi PSP™ siano configurati secondo le istruzioni fornite nella sezione "Modalità Ad Hoc" di questo manuale.

Scegli Condividi nel menu Loco House del sistema PSP™ per cercare altri sistemi PSP™ disponibili. Seleziona il sistema PSP™ con cui vuoi scambiare i dati; a questo punto, comparirà una schermata con le seguenti opzioni disponibili: Invia e Annulla. Per inviare i dati, scegli Invia. Per ricevere dati, attendi finché sullo schermo non comparirà il messaggio Ricezione in corso. Attendi.

FOTOGRAFIE DELLA LOCO HOUSE

Dopo che alcuni LocoRoco si sono trasferiti nella casa, potrai scattare qualche foto, seguendo la procedura specificata nell'apposita sezione di questo manuale.

MODIFICARE LA VISUALE

Usa il pad analogico per spostare manualmente la visuale. Nella modalità automatica, la visuale segue automaticamente il LocoRoco ed è possibile ingrandire/ridurre l'immagine premendo i tasti direzionali  o . Scegli la modalità manuale se preferisci avere il controllo della visuale.

MODALITÀ AD HOC

Scambia i tuoi livelli e i progetti di Loco House con altri giocatori di LOCOROCO™; prima devi configurare i sistemi PSP™ come segue:

Specificare le stesse impostazioni della modalità Ad Hoc - Nel menu Home del sistema PSP™, tutti i giocatori devono selezionare Impostazioni, Impostazioni di rete, quindi devono impostare la modalità Ad Hoc su Automatica. Se l'impostazione Automatica non consente a qualcuno di stabilire una connessione, tutti i giocatori devono selezionare Ch1, Ch6, Ch11 (utilizzando tutti la stessa configurazione).

Posiziona l'interruttore WLAN su "ON" - Posiziona l'interruttore WLAN su ON prima di iniziare la partita. Durante il gioco, questo interruttore deve sempre essere lasciato su ON.

Rimanere vicini - I due sistemi PSP™ dovrebbero essere posizionati il più possibile uno vicino all'altro.

GIOCO CONDIVISO

Un utente (denominato "host") può temporaneamente trasferire due diversi livelli di LOCOROCO™ a un altro utente (definito "destinatario"), tramite la funzionalità Gioco condiviso del sistema PSP™. Per potere ricevere dati tramite questa funzionalità, non è necessario che il destinatario abbia un PSP™Game inserito nel suo sistema PSP™.

L'host deve prima selezionare Gioco condiviso nel menu Opzioni. Quindi, deve scegliere il livello da condividere e selezionare Condividi per tentare di individuare altri sistemi PSP™ che stanno cercando i dati per la condivisione del gioco (entro un raggio di 10 metri).

Il destinatario deve selezionare prima l'icona  nel menu Home, quindi l'icona Gioco condiviso per avviare il trasferimento dei dati. Una volta che entrambi i sistemi sono collegati in una rete locale WLAN, il destinatario deve seguire le istruzioni su schermo per inviare una richiesta all'host. Il trasferimento dei dati di Gioco condiviso avrà inizio una volta che la richiesta è stata accettata dall'host.

Al termine del trasferimento, l'host è libero di continuare a usare il suo sistema PSP™ a suo piacimento. Il destinatario possiede un livello campione di LOCOROCO™ con cui giocare. Il destinatario può chiudere la sua sessione di LOCOROCO™ spegnendo il sistema PSP™ oppure tornando al menu Home. Qualsiasi dato di Gioco condiviso ricevuto verrà quindi eliminato.

NOTA: per poter utilizzare la funzionalità Gioco condiviso, sia l'host che il destinatario devono avere l'interruttore WLAN dei rispettivi sistemi di PSP™ posizionato su ON.

MEMORY STICK DUO™

Um deine Spieleinstellungen und deinen Spielfortschritt zu speichern, stecke den Memory Stick Duo™ in den MEMORY STICK DUO™-Steckplatz des PSP™-Systems ein. Gespeicherte Spieldaten lassen sich von diesem oder einem beliebigen anderen Memory Stick Duo™ mit zuvor gespeicherten „LOCOROCO™“-Spieldaten laden. Vergewissere dich vor Spielbeginn, dass genug freier Speicherplatz auf deinem Memory Stick Duo™ vorhanden ist.

Der minimale freie Speicherplatz, der für das Speichern von LOCOROCO™-Daten benötigt wird, kann je nach Kapazität des jeweils verwendeten Memory Stick Duo™ unterschiedlich sein. Der mindestens benötigte freie Speicherplatz der offiziellen Memory Stick Duo™-Produkte mit unterschiedlicher Kapazität ist unten aufgeführt:

32MB – 128MB = 80KB 256MB – 2GB = 160KB

WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

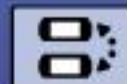
Mit Software-Titeln, welche die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, können Sie über eine Verbindung zu einem „Wireless Local Area Network (WLAN)“ mit anderen PSP™-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.



Wireless Compatible

AD HOC MODE

Der Ad-Hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



Game Sharing

GAME SHARING

Einige Software-Titel verfügen über Game-Sharing-Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer spezifische Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP™-Game in ihr PSP™-System eingelegt haben.



Wireless Compatible

INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP™-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: Ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes finden Sie im Benutzerhandbuch Ihres PSP™-Systems.

RICHTUNGSTASTEN – BEWEGUNG

In dieser Anleitung werden die Zeichen ↑, ↓, ←, → usw. verwendet, um die Richtungen der Richtungstasten zu bezeichnen, sofern es nicht anders angegeben wird.

STEUERUNG



L-Taste

Nach links neigen

R-Taste

Nach rechts neigen

L-Taste plus **R**-Taste

Springen

○-Taste

Kurz drücken: teilen, drücken und halten: zusammenfügen

SELECT-Taste

Foto machen

START-Taste

Pause

BENUTZUNG DER MENÜ-BILDSCHIRME

Drücke **↑**, **↓**, **←** oder **→**, um eine Option hervorzuheben und drücke dann die **X**-Taste zum Bestätigen. Um zum vorherigen Menü-Bildschirm zurückzukehren, drücke die **O**-Taste.

SPIELSTART

Der Sprachauswahl-Bildschirm wird angezeigt. Drücke **←** oder **→**, um deine gewünschte Sprache zu markieren und drücke dann die **X**-Taste, um deine Auswahl zu bestätigen und auf den Titel-Bildschirm zuzugreifen.

TITEL-BILDSCHIRM

Drücke **←** oder **→**, um eine der folgenden Funktionen auszuwählen und drücke dann die **X**-Taste zum Bestätigen:

Neues Spiel

Spiel fortsetzen

NEUES SPIEL STARTEN

Wähle Neues Spiel im Titel-Bildschirm. Ein kurzer Film klärt dich über die Notlage der LocoRoco auf, bevor das Spiel startet.

LADEN EINES VORHER GESPEICHERTEN SPIELS

Wähle Spiel fortsetzen im Titel-Bildschirm, um ein Spiel zu laden, das du vorher auf dem Memory Stick Duo™ gespeichert hast. Wähle die Datei aus, die du laden möchtest, und drücke die **X**-Taste, um den Ladevorgang zu beginnen.

HAUPTMENÜ

HINWEIS: Du kannst nicht auf das Hauptmenü zugreifen, bevor du nicht die erste Stufe erfolgreich absolviert hast. Nach der ersten Stufe wird der Weltkarte-Bildschirm angezeigt. Drücke die **O**-Taste, um auf das Hauptmenü zuzugreifen.

Drücke **↑**, **↓**, **←** oder **→**, um unter den folgenden Hauptmenü-Optionen zu wählen und drücke dann die **X**-Taste zum Bestätigen:

Titel-Bildschirm Zurück zum Titel-Bildschirm

Weltkarte Weiter zur nächsten Stufe oder zu einer vorher gespielten Stufe

Loco-Haus Hier wohnen unsere kleinen Freunde

Minispiele

Hier kann man fantastische Minispiele spielen!

Optionen

Sieh dir dein Fotoalbum an oder teile LOCOROCO™-Stufen mit Freunden

DER SPIEL-BILDSCHIRM



Pickories

Beere

LocoRoco

SPIELABLAUF

DIE GEHEIMNISSE DER LOCOROCO™

LocoRoco sind einfache Geschöpfe; sie wollen immer nur ihren Spaß haben! Am liebsten essen sie eine seltene rote Beerenart – immer, wenn du sie mit diesen Beeren fütterst, wird ein neuer LocoRoco geboren. Iss so viele Beeren wie möglich, damit dein LocoRoco wachsen kann. Du kannst auch spezielle Insekten essen, um weitere Funktionen des Spiels zu öffnen.

ROLLEN!

Du wirst den Dreh bei LOCOROCO™ schnell heraushaben. Um deinen LocoRoco in Bewegung zu bringen, musst du nur den Boden neigen. Das erreichst du, indem du die **R**-Taste oder die **L**-Taste drückst.

Denke daran, dass LocoRoco ihren eigenen Kopf haben und vielleicht nicht immer dahin wollen, wo du hinwillst! Manchmal geben sie dir allerdings einen Hinweis, was du als Nächstes tun solltest, wenn du sie für ein paar Sekunden allein lässt.

SPRINGEN!

Wenn du die **R**-Taste und die **L**-Taste gleichzeitig drückst, kannst du deinen LocoRoco springen lassen. Man muss sich erst daran gewöhnen, aber wenn man die Umgebung dreht und gleichzeitig einen Sprung ausführt, kann man seinen LocoRoco an Plätze befördern, die sonst unerreichbar sind.

TEILUNG!

LocoRoco haben einige sonderbare Eigenschaften, und diese ist vermutlich die merkwürdigste! Normalerweise mögen sie es, zusammenzubleiben und einen großen LocoRoco zu bilden, aber wenn du sie überraschst, teilen sie sich in kleine Einzelwesen!

Es kann vorkommen, dass dein LocoRoco zu groß ist, um durch bestimmte Hindernisse oder Spalten zu passen. Wenn das passiert, keine Sorge – durch Drücken der ○-Taste kannst du ihn in kleinere LocoRoco teilen, die sich dann hoffentlich durch alle Hindernisse hindurchquetschen können.

Wenn du die ○-Taste gedrückt hältst, fügen sich alle LocoRoco in deiner Nähe wieder zu einem großen LocoRoco zusammen – führe dies aus, wenn du deinen Weg fortsetzt. Versichere dich, dass du keine kleinen LocoRoco zurücklässt – sie fallen sonst den Moja-Truppen in die Hände.

DINGE, AUF DIE MAN ACHTEN SOLLTE

BEEREN



Halte nach diesen köstlichen Früchten Ausschau – mit ihnen kannst du deinen LocoRoco vergrößern! Manchmal sind die Beeren versteckt, aber wenn du nahe genug herangehst, beginnen sie zu wachsen. Suche nach kleinen Fruchtknospen und versuche, sie zu berühren, um sie in reife, rote Beeren zu verwandeln.

KLETTEN



Halte nach diesen köstlichen Früchten Ausschau – mit ihnen kannst du deinen LocoRoco vergrößern! Manchmal sind die Beeren versteckt, aber wenn du nahe genug herangehst, beginnen sie zu wachsen. Suche nach kleinen Fruchtknospen und versuche, sie zu berühren, um sie in reife, rote Beeren zu verwandeln.

PICKORIES



Pickories haben verschiedene Formen und Größen – sammle so viele von ihnen wie möglich. Am Ende einer Stufe werden deine gesammelten Pickories gezählt. Du kannst sie zum Freischalten von Minispielen benutzen.

MUIMUI



Diese freundlichen Kerlchen sind manchmal sehr geschickt in den Stufen versteckt. Wenn du einen MuiMui gefunden hast, taucht dieser am Ende der Stufe in deinem Loco-Haus auf. Finde so viele MuiMuis wie möglich, um versteckte Elemente im Loco-Haus aufzuspüren und zu öffnen.

CHUPPA



Der Chuppa ist ein merkwürdiges Geschöpf mit einer langen Schnauze – wenn du nahe genug an ihn herangehst, schleudert er dich in die Luft! Das kann sehr nützlich sein, wenn du etwas hoch oben erreichen möchtest.

MOJA



Die Moja-Truppen sind die Spielverderber, die den Planeten erobern wollen, also komm ihnen nicht zu nahe! Wenn du ihnen nicht aus dem Weg gehen kannst, spring sie schön kräftig an, um sie richtig umzuhauen.

HINWEIS: Während deines Abenteuers wirst du noch vielen anderen Wesen begegnen. Einige von ihnen sind freundlich und könnten dir helfen, andere sind nicht ganz so freundlich, also sei vorsichtig!

SPIELEN EINER STUFE

WELTKARTEN-BILDSCHIRM

Wähle „Weltkarte“ im Hauptmenü aus, um die nächste Stufe zu spielen.

STUFE AUSWÄHLEN

Du kannst jede der Welten durch Drücken der **R**-Taste oder der **L**-Taste erreichen, die verschiedenen Stufen betrittst du durch Drücken von **←** oder **→**. Von dir freigeschaltete Stufen kannst du durch Drücken der **X**-Taste betreten. Wenn du eine bereits absolvierte Stufe markierst, wird deine Bestleistung für diese Stufe angezeigt. Du kannst zu einer bereits gespielten Stufe zurückkehren und diese immer wieder durchspielen, um deine Punktzahlen zu verbessern.

LOCOROCO WECHSELN

Im Weltkarten-Bildschirm kannst du die Art des LocoRoco wechseln, indem du die **□**-Taste drückst. Du kannst nur LocoRoco-Arten auswählen, die du im Spiel bereits entdeckt hast.

FORTSCHRITT SPEICHERN

Über den Weltkarten-Bildschirm kannst du auch deine Fortschritte im Spiel auf den Memory Stick Duo™ speichern. Drücke dazu die **START**-Taste.

EINE STUFE BEENDEN

Du musst nur einen LocoRoco ins Ziel bringen, um eine Stufe zu beenden. Wenn du eine Stufe beendest, zeigt dir der „Stufe abgeschlossen“-Bildschirm, wie gut deine Leistung war. Jeder MuiMui, den du entdeckt hast, geht daraufhin in dein Loco-Haus.

Der nächste Bildschirm, der angezeigt wird, ist der Weltkarten-Bildschirm. Hier kannst du wählen, ob du mit der nächsten Stufe fortfahren oder zum Hauptmenü zurückkehren möchtest, indem du die **O**-Taste drückst.

BESTZEIT-MODUS

Wenn du am Ende einer Stufe 20 LocoRoco gesammelt hast, wird der „Bestzeit-Modus“ aktiviert. Wenn du die Stufe noch einmal durchspielst und deine vorher erreichte Zeit verbesserst, erhältst du zusätzlich 1000 Pickories.

„ALLE DA“-ABSCHLUSSBONUS

Wenn du eine Stufe beendest, in der du alle 20 LocoRoco gesammelt hast, erhältst du einen „Alle da“-Bonus, der dir in Form von Bonus-Gegenständen (oder „Teilen“) für dein Loco-Haus ausgezahlt wird. Bonus-Gegenstände sind von Stufe zu Stufe unterschiedlich und können mehrfach verdient werden.

FOTOS MACHEN

Während des Spiels kannst du zu jedem Zeitpunkt die SELECT-Taste drücken, um ein Bild vom Geschehen zu machen. Wenn du die SELECT-Taste drückst, wird ein Miniaturbild deines Fotos mit zwei Optionen angezeigt – Foto speichern und Nicht speichern. Wähle „Foto speichern“, um dein Bild auf dem Memory Stick Duo™ zu speichern, oder wähle „Nicht speichern“, um zum Spiel zurückzukehren.

HINWEIS: Während Minispielen oder Filmsequenzen kannst du keine Fotos machen.

OPTIONEN

Du erreichst das Optionen-Menü über das Hauptmenü.

GAME-SHARING

Teile eine Demo-Version von LOCOROCO™ mit deinen Freunden. Es gibt zwei Stufen, die du mit der Game-Sharing-Funktion des PSP™-Systems teilen kannst. Weitere Informationen über das Teilen von Stufen findest du im Game-Sharing-Abschnitt am Ende dieses Handbuchs.

HINWEIS: Du kannst diese beiden Stufen auch selbst spielen, indem du eine Stufe markierst und „Spielen“ auswählst.

FOTOALBUM

Sieh dir die Fotos an, die du während des Spiels gemacht hast. Wähle „Zur Fotoliste“, um dir deine Bilder anzusehen, und drücke die X -Taste, um ein Foto auszuwählen. Wenn du „Kopieren“ auswählst, kannst du das ausgewählte Foto als Hintergrundbild für dein PSP™-System benutzen.

HINWEIS: Im Bedienungsanleitung für das PSP™-System findest du weitere Informationen über die Verwendung eines Bildes als Hintergrundbild.

MINISPIELE

Wähle im Hauptmenü „Minispiele“, um dich in drei fantastischen LOCOROCO™-Bonusaktivitäten zu versuchen.

Auf das „MuiMui-Kran“-Minispiel kann von Anfang an zugegriffen werden. „Chuppa Chuppa“ und „Loco-Editor“ werden im Laufe des Hauptspiels freigeschaltet.

MUIMUI-KRAN

Sobald du 100 Pickories gesammelt hast, kannst du eine Runde „MuiMui-Kran“ spielen – dies ist ein Geschicklichkeitsspiel, ähnlich den Rummelplatz-Spielen, bei denen du einen Greifer bewegst, um einen Preis aus einem Behälter zu ziehen.

Benutze den MuiMui-Kran, um Gegenstände und LocoRoco für dein Loco-Haus zu sammeln! Du musst sie nur ergreifen, festhalten und sie dann in den Schacht fallen lassen.

„MUIMUI-KRAN“ SPIELEN

1. Setze den MuiMui-Kran in Bewegung, indem du die -Taste drückst.
2. Zum Einsammeln kannst den MuiMui-Kran über dem entsprechenden Gegenstand oder dem LocoRoco anhalten, indem du die -Taste noch einmal drückst.
3. Wenn der MuiMui-Kran den Gegenstand ergriffen hat, kehrt er automatisch in die Startposition zurück.
4. Wenn er in der Startposition angekommen ist, kannst du dir deine Preise sichern, indem du sie in den Schacht fallen lässt.

CHUPPA CHUPPA

Um „Chuppa Chuppa“ spielen zu können, musst du bereits einige Pickories gesammelt haben. Eine Runde „Chuppa Chuppa“ kostet 100 Pickories.

„Chuppa Chuppa“ ist ein bisschen wie Golf – du benutzt einen Chuppa, um einen LocoRoco zu einem Ziel zu schleudern, wo er einen besonderen Gegenstand einsammelt. Die Kraft, mit der Chuppa deinen LocoRoco durch die Luft schleudert, wird mit der -Taste gesteuert und rechts im Bildschirm angezeigt.

„CHUPPA CHUPPA“ SPIELEN

1. Wenn dein LocoRoco von einem Chuppa hochgehoben wird, erscheint die Kraftanzeige rechts im Bildschirm.
2. Halte die -Taste gedrückt und achte auf die Kraftanzeige. Lass die -Taste los, wenn du die gewünschte Kraft erreicht hast.
3. Schleudere deinen LocoRoco von Chuppa zu Chuppa. Wenn du dabei eine Klette berührst, ist das Spiel vorbei. Wenn du dabei Pickories einsammelst und die Stufe erfolgreich durchläufst, werden diese zu deiner Gesamtzahl hinzugerechnet.

LOCO-EDITOR

Im „Loco-Editor“ kannst du mit allen Teilen, die du gesammelt hast, deine eigene LOCOROCO™-Stufe erstellen. Diese kannst du dann über den Ad-hoc-Modus an deine Freunde senden!

BENUTZUNG DES LOCO-EDITORS

1. Drücke die Δ -Taste, um die Teileliste zu öffnen. Mit den Tasten **R** und **L** kannst du durch die Listen mit den verschiedenen Teilen blättern. Wähle Teile, die du bereits freigeschaltet hast, indem du die **X**-Taste drückst.
2. Platziere Teile in deiner Stufe. Du kannst ein Teil verschieben, indem du das Analog-Pad drückst und es durch Drücken der Tasten **R** und **L** drehen. Zoome deine Stufe heran oder heraus, indem du die $\uparrow$ - oder $\downarrow$ -Richtungstasten drückst.
3. Um ein bereits platziertes Teil zu verschieben oder zu entfernen, drücke die **X**-Taste, um es zu ergreifen. Du kannst das Teil dann entfernen, indem du die **O**-Taste drückst.
4. Wenn du mit deiner Stufe zufrieden bist, drücke die START-Taste, um einen LocoRoco an ihren Anfang zu setzen. Dann kannst du die Stufe spielen! Wenn du etwas verändern möchtest, drücke die START-Taste erneut. Drücke die $\square$ -Taste, um die Anzahl der LocoRoco in der Stufe zu erhöhen (bis zu einem Maximum von 20).

LOCO-EDITOR-MENÜ

Drücke, während du im Loco-Editor-Modus bist, die $\square$ -Taste, um in das Loco-Editor-Menü zu gelangen. Drücke $\uparrow$ oder $\downarrow$, um eine der folgenden Optionen auszuwählen und dann die **X**-Taste zum Bestätigen.

Daten	Zu den Speicher-/Lade-Optionen
Neue Stufe	Wähle eine andere Art von Stufe zum Bauen aus
Austauschen	Sende die Stufe über den Ad-hoc-Modus an einen Freund
Musik ändern	Drücke $\leftarrow$ or $\rightarrow$, um ein Lied aus deinen freigeschalteten Liedern auszuwählen
Loco-Editor verlassen	Zurück zum Hauptmenü

STUFEN AUSTAUSCHEN

Tausche deine Stufen mit anderen Spielern über den Ad-hoc-Modus. Im Ad-hoc-Modus ermöglicht die Wireless-(WLAN)-Funktion den PSP™-Systemen von zwei LOCOROCO™-Spielern, direkt miteinander zu kommunizieren. Stellt vor dem Starten eines Spiels im Ad-hoc-Modus sicher, dass eure PSP™-Systeme so eingestellt sind, wie es im Abschnitt über den Ad-hoc-Modus am Ende dieses Handbuchs erklärt ist.

LOCO-HAUS

Sammele während des Hauptspiels und der Minispiele Gegenstände, die du dann für den Aufbau deines eigenen Loco-Hauses benutzen kannst! Wenn du dein Haus gebaut hast, zieht LocoRoco ein und zeigt verschiedenartige Gefühle und Reaktionen auf die verschiedenen Gegenstände, die du sammelst und nach Hause bringst.

Über den Ad-hoc-Modus kannst du die Pläne für dein Loco-Haus auch an andere Spieler senden, um mit deinen Baukünsten anzugeben – siehe dazu den Abschnitt „Hauspläne austauschen“ am Ende dieses Handbuchs.

TEILE HINZUFÜGEN ODER ENTFERNEN

Drücke die -Taste, um die „Teilleiste“ aufzurufen, in der alle Gegenstände verzeichnet sind, die du bisher gesammelt hast. Drücke die Tasten  und , um durch alle verfügbaren Teile zu blättern und halte nach denen Ausschau, die du bereits gefunden hast. Wähle ein Teil aus, um es deinem Loco-Haus hinzuzufügen – es ist deine Entscheidung, wo du es platzierst. Du kannst ein Teil drehen, bevor du es einfügst, indem du die Tasten  und  drückst.

Um ein Teil zu entfernen, drücke zuerst die -Taste, um es zu ergreifen, und dann die -Taste, um es aus deinem Haus zu entfernen.

Drücke die START-Taste, wenn du möchtest, dass dein LocoRoco einzieht!

LOCO-HAUS MENÜ

Drücke, während du im Loco-Haus-Modus bist, die -Taste, um auf das Loco-Haus-Menü zuzugreifen. Drücke  oder , um eine der folgenden Optionen zu markieren und dann die -Taste zum Bestätigen.

Daten	Zu den Speicher-/Lade-Optionen
Neues Loco-Haus	Baue ein neues Haus. Es gibt viele verschiedene Hausgrößen, die größeren Häuser musst du allerdings freischalten!
Austauschen	Sende dein Loco-Haus über den Ad-hoc-Modus an einen Freund
Musik ändern	Drücke ◀ oder ▶, um ein Lied aus deinen freigeschalteten Liedern auszuwählen
Loco-Haus verlassen	Zurück zum Hauptmenü

HAUSPLÄNE AUSTAUSCHEN

Über den Ad-hoc-Modus kannst du deine Hauspläne mit anderen Spielern tauschen. Im Ad-hoc-Modus ermöglicht die Wireless-(WLAN)-Funktion den PSP™-Systemen von zwei LOCOROCO™-Spielern, direkt miteinander zu kommunizieren. Stellt vor dem Starten eines Spiels im Ad-hoc-Modus sicher, dass eure PSP™-Systeme so eingestellt sind, wie es im Abschnitt über den Ad-hoc-Modus am Ende dieses Handbuchs erklärt ist.

Wähle „Austauschen“ aus dem Loco-Haus-Menü deines PSP™-Systems, um nach anderen verfügbaren PSP™-Systemen zu suchen. Wähle das PSP™-System aus, mit dem du Daten austauschen möchtest. Daraufhin erscheint ein Bildschirm mit den Optionen „Senden“ und „Abbrechen“. Wähle „Senden“, um Daten zu senden. Warte zum Empfang von Daten in diesem Bildschirm, bis die Nachricht „Empfängt, bitte warten.“ angezeigt wird.

LOCO-HAUS-FOTOS

Sobald einige LocoRoco eingezogen sind, kannst du ein Foto von deinem Loco-Haus machen. Dies funktioniert auf die gleiche Art wie das Fotografieren während des Hauptspiels, wie an anderer Stelle dieses Handbuchs beschrieben.

KAMERA-EINSTELLUNG ÄNDERN

Bewege das Analog-Pad, um die Kamera manuell zu bewegen. Im „Auto-Modus“ folgt die Kamera dem LocoRoco automatisch und du kannst ihn heran- oder herauszoomen, indem du die Richtungstasten ↑ oder ↓ drückst. Wähle „Manueller Modus“, wenn du die Kamera selbst steuern möchtest.

AD-HOC-MODUS

Tausche deine Stufen und die Gestaltung deines Loco-Hauses mit anderen LOCOROCO™-Spielern, indem ihr eure PSP™-Systeme zuerst wie folgt einstellt:

Gleiche Einstellungen für den Ad-hoc-Modus festlegen - Im Home-Menü des PSP™-Systems sollten alle Spieler zunächst „Einstellungen“ und dann „Netzwerk-Einstellungen“ auswählen und daraufhin den „Ad-hoc-Modus“ auf „Automatisch“ setzen. Wenn es die „Automatisch“-Einstellung nicht allen Spielern ermöglicht, eine Verbindung herzustellen, sollten alle Spieler entweder „Kanal 1“, „Kanal 6“ oder „Kanal 11“ auswählen (d. h., alle sollten dieselbe Einstellung verwenden).

Den WLAN-Schalter auf „EIN“ stellen - Schiebe den WLAN-Schalter auf die „EIN“-Position, bevor du mit dem Spiel beginnst. Dieser Schalter muss während des Spiels in der „EIN“-Position bleiben.

Bleibt dicht beieinander - Die beiden PSP™-Systeme sollten in möglichst geringer Entfernung voneinander sein.

GAME SHARING

Ein Benutzer (als „Host“) kann zeitweise zwei verschiedene LOCOROCO™-Stufen über die „Game Sharing“-Funktion des PSP™-Systems an einen anderen Benutzer (als „Empfänger“) senden. Um LOCOROCO™-Inhalte per „Game Sharing“ zu erhalten, muss der Empfänger kein PSP™-Game in seinem PSP™-System eingelegt haben.

Zunächst muss der Host „Game Sharing“ im Menü „Optionen“ auswählen. Dann wählt der Host die Stufe, die geteilt werden soll und danach „Game Sharing“, um andere PSP™-Systeme im Umkreis von zehn Metern zu finden, die gerade nach „Game Sharing“-Daten suchen.

Der Empfänger muss das -Symbol im Home-Menü und dann das „Game Sharing“-Symbol auswählen, um den Datentransfer einzuleiten. Sobald die beiden PSP™-Systeme drahtlos miteinander verbunden sind, muss der Empfänger den Anweisungen auf seinem Bildschirm folgen, um eine Anfrage an den Host zu senden. Die „Game Sharing“-Übertragung beginnt, sobald die Anfrage vom Host akzeptiert wurde.

Sobald die Übertragung beendet ist, kann der Host sein PSP™-System wieder nach Wunsch benutzen. Der Empfänger hat seine LOCOROCO™-Stufe zum Ausprobieren erhalten. Er kann LOCOROCO™ entweder durch Ausschalten seines PSP™-Systems beenden oder indem er zum Home-Menü zurückkehrt. Alle empfangenen „Game Sharing“-Daten werden daraufhin gelöscht.

HINWEIS: Sowohl der Host als auch der Empfänger müssen den WLAN-Schalter ihres PSP™-Systems auf „EIN“ stellen, um die „Game Sharing“-Funktion zu ermöglichen.

MEMORY STICK DUO™

Para guardar los ajustes del juego y los progresos, inserta un Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. Los datos de juego guardados pueden cargarse desde el mismo o desde cualquier Memory Stick Duo™ que contenga datos de LOCOROCO™ guardados con anterioridad. Asegúrate de que hay espacio libre suficiente en el Memory Stick Duo™ antes de comenzar a jugar.

La cantidad mínima de espacio libre necesario para guardar datos de LOCOROCO™ puede variar dependiendo de la capacidad del Memory Stick Duo™ insertado. La cantidad mínima de espacio libre necesario para las diferentes capacidades de los productos Memory Stick Duo™ oficiales son las siguientes:

32MB – 128MB = 80KB 256MB – 2GB = 160KB

FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los títulos de software que admiten funcionalidad inalámbrica (WLAN), permiten comunicar varios sistemas PSP™ entre sí, descargar datos y competir contra otros jugadores mediante una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).



MODO INALÁMBRICO

El modo Inalámbrico es una función inalámbrica (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP™ comunicarse directamente entre sí.



COMPARTIR JUEGO

Algunos títulos de software poseen la función Game Sharing, lo que permite al usuario compartir características de juego específicas con otros usuarios que no tengan un PSP™Game en su sistema PSP™.



MODO INFRAESTRUCTURA

El modo Infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite al sistema PSP™ conectarse a la red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (sistema utilizado para conexiones inalámbricas). Para acceder a las funciones del modo Infraestructura, se requiere, entre otros, el contrato con un proveedor de acceso a internet, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un ordenador. Para más información o dudas sobre la instalación, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP™.

BOTONES DE DIRECCIÓN – MOVIMIENTO

En este manual, ↑, ↓, ←, → se usan para representar el correspondiente botón de dirección, a menos que se indique otra cosa.

CONTROLES



Botón L Inclinar a la izquierda

Botón R Inclinar a la derecha

Botón L más botón R Botar

Botón ○ Pulsa brevemente para dividir, mantenlo pulsado para que se vuelvan a unir

Botón SELECT Sacar foto

Botón START Pausa

USO DE LAS PANTALLAS DE MENÚ

Pulsa ↑, ↓, ← o → para resaltar una opción, luego pulsa el botón X para confirmarla. Para volver a la pantalla de menú anterior, pulsa el botón ○.

INICIO

Aparecerá la pantalla de selección de idioma. Pulsa  o  para resaltar el idioma que prefieras y pulsa el botón  para confirmar tu selección y acceder a la pantalla de inicio.

PANTALLA DE INICIO

Pulsa  o  para seleccionar una de las siguientes opciones y pulsa el botón  para confirmarla:

Nuevo

Continuar

EMPEZAR UNA NUEVA PARTIDA

Selecciona Nuevo en la pantalla de inicio. Un breve interludio te pondrá en antecedentes acerca de los problemas de los LocoRoco antes de que comience el juego.

CARGAR UNA PARTIDA GUARDADA ANTERIORMENTE

Selecciona Continuar en la pantalla de inicio para cargar una partida guardada con anterioridad en un Memory Stick Duo™. Escoge el archivo que quieras y pulsa el botón  para cargarlo.

MENÚ PRINCIPAL

NOTA: El menú principal no será accesible hasta que completes con éxito la primera fase. Al superar la primera fase, se mostrará la pantalla del Mapamundi; pulsa el botón  para acceder al menú principal.

Pulsa , ,  o  para seleccionar las siguientes opciones del menú principal y pulsa el botón  para confirmarlas:

Pantalla inicio	Volver a la pantalla de inicio
Mapamundi	Dirigirse a la siguiente fase, o a una que ya hayas jugado
Casa Loco	Aquí habitan nuestros pequeños amigos
Minijuegos	¡El lugar donde podrás disfrutar de maravillosos minijuegos!
Opciones	Acceder a tu Álbum de fotos o compartir fases de LOCOROCO™ con otros amigos

LA PANTALLA DE JUEGO



DESARROLLO DEL JUEGO

LOS SECRETOS DE LOS LOCOROCO™

Los LocoRoco son criaturas sencillas; ¡todo lo que quieren es divertirse! Su comida favorita es una rara variedad de bayas rojas; cada vez que los alimentes con estas bayas, nacerá un nuevo LocoRoco. Come tantas bayas como puedas para hacer que los LocoRoco crezcan. También puedes comer otros bichos especiales que te permitirán descubrir otras funciones en el juego.

¡RUEDA!

No te llevará mucho familiarizarte con los LOCOROCO™; todo lo que tienes que hacer para que el LocoRoco se ponga en movimiento es inclinar el suelo. Puedes hacerlo si pulsas el botón **R** o el botón **L**.

Recuerda, ¡los LocoRoco tienen su propio entendimiento y puede que no siempre quieran ir por donde les llevas! Sin embargo, en ocasiones si les dejas solos unos segundos puede que te den una pista de qué debes hacer después.

¡BOTA!

Si pulsas a la vez el botón **R** y el botón **L** puedes hacer que el LocoRoco salte. Cuesta un poco acostumbrarse a ello, pero si haces rotar el entorno y saltas al mismo tiempo, puedes hacer que el LocoRoco salte hacia sitios que serían inaccesibles de otro modo.

¡A DIVIDIRSE!

Los LocoRoco poseen algunas características un tanto extrañas ¡y ésta es probablemente la más rara de todas! Normalmente, les gusta juntarse y moverse formando un gran LocoRoco, ¡pero si los sorprende, se dividirán en otros más pequeños!

A veces un LocoRoco puede ser demasiado grande para poder superar ciertos obstáculos o fisuras. Si esto sucede, no te preocupes. Si pulsas el botón  puedes dividirlo en pequeños LocoRoco que con suerte podrán escurrirse para abrirse camino.

Si mantienes pulsado el botón , todos los LocoRoco que estén cerca volverán a juntarse en un gran LocoRoco. Haz esto para proseguir tu camino, pero asegúrate de que no te dejas a ningún pequeñuelo detrás, ya que de otro modo será atrapado por el ejército de los Moja.

COSAS QUE DEBES BUSCAR

BAYAS



Abre bien los ojos en busca de estas deliciosas plantas, ¡con ellas conseguirás hacer crecer a los LocoRoco! A veces pueden estar ocultas, pero si te acercas lo suficiente comenzarán a crecer. Busca pequeños brotes frutales e intenta tocarlos para que crezcan y se transformen en bayas rojas maduras.

ERIZOS



Si te acercas demasiado a uno de estos espinosos obstáculos, perderás un LocoRoco. El más ligero roce hará que cualquiera de tus LocoRoco se separe y comience a desvanecerse aunque, si eres lo bastante rápido, puede que consigas recogerlo antes de que desaparezca para siempre.

PICKORIES



Los pickories aparecen en diferentes formas y tamaños; recoge tantos como puedas. Aquellos que recojas se añadirán al final de cada fase; entonces podrás usarlos para desbloquear minijuegos.

MUI MUI



Estas amigables criaturas están a veces astutamente escondidas a lo largo de la fase. Si encuentras algún Mui Mui verás cómo aparecen en tu Casa Loco al final de la fase. Encuentra tantos Mui Mui como puedas para desbloquear elementos ocultos en la Casa Loco.

CHUPPA



Los Chuppa son extrañas criaturas con un largo hocico. Si te acercas lo bastante, ¡te lanzarán por los aires! Puede resultar útil cuando quieras alcanzar algún sitio especialmente elevado.

MOJA



El ejército de los Moja son los aguafiestas que tratan de dominar el planeta, ¡así que apártate de su camino! Si no puedes evitarlos, bota sobre ellos con fuerza para dejarlos fuera de combate.

NOTA: Te encontrarás a muchos otros personajes durante tu aventura. Algunos son amistosos y te echarán una mano, pero otros no lo son tanto, ¡así que ten cuidado!

JUGAR UNA FASE

PANTALLA DEL MAPAMUNDI

Selecciona el mapamundi en el menú principal para jugar una fase.

SELECCIONAR UNA FASE

Puedes acceder a cada uno de los mundos si pulsas el botón **R** o el botón **L** y a las diferentes fases si pulsas **←** o **→**, y visitar aquello que hayas desbloqueado pulsando el botón **X**. Si resaltas una fase que ya hayas completado, se mostrará la puntuación que hayas logrado en tu actuación. Puedes regresar a una fase que ya hayas completado y volver a jugar en ella tantas veces como quieras para mejorar tu puntuación.

CAMBIAR DE LOCOROCO

Mientras te encuentres en la pantalla del mapamundi puedes escoger un tipo de LocoRoco diferente si pulsas el botón **□**. Solamente podrás elegir a un tipo de LocoRoco que ya hayas encontrado en el juego.

GUARDAR TUS PROGRESOS

También puedes guardar tus progresos en un Memory Stick Duo™ por medio de la pantalla del mapamundi, si pulsas el botón **START** (inicio).

TERMINAR UNA FASE

Tan solo necesitas hacer que un LocoRoco alcance la meta de la fase. Cuando llegues al final, aparecerá la pantalla de Fase completada, y te mostrará lo bien que lo has hecho. Cualquier Mui Mui que hayas descubierto irá entonces a la Casa Loco.

La siguiente pantalla que aparecerá será la del mapamundi, en la que puedes escoger moverte hacia la siguiente fase, o bien volver al menú principal si pulsas el botón **O**.

MODO CONTRARRELOJ

Si has recogido 20 LocoRocos al llegar al final de la fase, se activará el modo 'Contrarreloj'. Si vuelves a jugar la fase y consigues vencer la puntuación del tiempo predeterminado, ganarás 1.000 Pickories adicionales.

BONIFICACIONES POR COMPLETAR LA FASE SIN PÉRDIDAS

Si terminas una fase y has recogido a los 20 LocoRocos, ganarás una 'Bonificación por no tener pérdidas', que se concede en forma de objetos de bonificación (o 'partes') para tu Casa Loco. Los objetos de bonificación son diferentes en cada fase y pueden ser obtenidos en múltiples ocasiones.

SACAR FOTOS

En cualquier momento del juego puedes pulsar el botón SELECT (selección) para sacar una foto de lo que sucede. Cuando pulses el botón SELECT (selección), se mostrará una imagen en miniatura de la foto, junto a dos opciones: Guardar foto y No guardar. Elige Guardar foto para guardar la foto en el Memory Stick Duo™, o selecciona No guardar para volver al juego.

NOTA: No puedes sacar fotos durante los minijuegos o durante los interludios.

OPCIONES

Puedes acceder al menú Opciones desde el menú principal.

COMPARTIR JUEGO

Puedes compartir una versión demo de LOCOROCO™ con tus amigos. Hay dos fases que puedes compartir por medio de la función Compartir juego del sistema PSP™. Para obtener más información acerca de cómo compartir fases, consulta la sección Compartir juego al final de este manual.

NOTA: También podrás jugar cualquiera de las fases tú mismo si resaltas una fase y seleccionas 'Jugar'.

ÁLBUM DE FOTOS

Aquí puedes ver las fotos que has sacado durante el juego. Selecciona 'Ir a la lista de fotos' para ver una lista de las imágenes que has sacado y pulsa el botón X para seleccionar una de ellas. Si escoges Copiar puedes seleccionar la foto que has sacado como imagen de fondo para tu sistema PSP™.

NOTA: Consulta el manual de instrucciones del sistema PSP™ para obtener más información acerca de cómo usar una foto como imagen de fondo.

MINIJUEGOS

Selecciona Minijuegos desde el menú principal para atreverte con una de las tres fantásticas actividades de bonificación de LOCOROCO™.

Puedes acceder desde el principio al minijuego de la 'Grúa Mui Mui': 'Chuppa Chuppa' y 'Editor Loco' pueden ser desbloqueados durante el desarrollo del juego principal.

GRÚA MUI MUI

Si has conseguido 100 Pickories, podrás disfrutar del juego de la Grúa Mui Mui, un juego de habilidad parecido a los juegos de los salones de máquinas recreativas en los que tienes que manejar una grúa para recoger tu premio.

¡Usa la Grúa Mui Mui para recoger objetos y algún LocoRoco para tu Casa Loco!
Todos lo que tienes que hacer es apañártelas para recogerlos y luego soltarlos sobre la rampa.

JUGAR A LA GRÚA MUI MUI

1. Ajusta el movimiento de la Grúa Mui Mui pulsando el botón ○.
2. Puedes detener la Grúa Mui Mui sobre los objetos o el LocoRoco que quieras recoger pulsando el botón ○ de nuevo.
3. Una vez completada la maniobra de sujeción por la Grúa Mui Mui, volverá automáticamente a su posición inicial
4. Recoge tus premios soltándolos sobre la rampa cuando vuelva a la posición inicial.

CHUPPA CHUPPA

Para jugar a Chuppa Chuppa primero debes haber recogido unos cuantos Pickories.
Un juego de Chuppa Chuppa cuesta 100 Pickories.

Chuppa Chuppa se parece bastante al golf. Usas un Chuppa para disparar un LocoRoco hacia la meta y poder así recoger un objeto especial. La fuerza con la que el Chuppa lanza al LocoRoco por los aires se controla con el botón ○ y se indica mediante una barra de potencia a la derecha de la pantalla.

JUGAR A CHUPPA CHUPPA

1. Cuando el LocoRoco es recogido por un Chuppa, se mostrará la barra de potencia a la derecha de la pantalla.
2. Mantén pulsado el botón ○, y luego no pierdas de vista la barra de potencia.
Suelta el botón ○ cuando alcance el nivel de potencia deseado.

3. Dispara al LocoRoco de Chuppa a Chuppa. Si rozas a cualquier erizo durante el camino, se termina el juego. Si recoges algunos Pickories, y consigues terminar el nivel con éxito, se añadirán a tu total.

EDITOR LOCO

En el 'Editor Loco' puedes crear tu propia fase LOCOROCO™ por medio de los objetos que hayas recogido. ¡Puedes enviarlas a tus amigos usando el Modo Ad hoc!

USAR EL EDITOR LOCO

1. Pulsa el botón  para abrir la lista de objetos. Puedes desplazarte por las diferentes listas o por los diferentes objetos si pulsas el botón  y el botón . Selecciona los objetos que has desbloqueado pulsando el botón .
2. Coloca los objetos en tu fase. Puedes mover el objeto con el pad analógico y girarlo si pulsas el botón  y el botón . Acerca o aleja la vista de la fase pulsando los botones de dirección hacia  o hacia .
3. Para eliminar o mover un objeto que ya hayas situado, pulsa el botón  para cogerlo. Entonces puedes eliminarlo si pulsas el botón .
4. Cuando estés contento con tu fase, pulsa el botón START (inicio) para colocar al LocoRoco en el principio. ¡Y ahora ya puedes jugar la fase! Pulsa el botón START (inicio) de nuevo si quieres cambiar algo. Pulsa el botón  para incrementar el número de los LocoRocos que tienes en la fase (hasta un máximo de 20).

MENÚ DEL EDITOR LOCO

Mientras estés en el modo Editor Loco, pulsa el botón  para acceder al menú del Editor Loco. Pulsa  o  para resaltar una de las siguientes opciones y pulsa el botón  para confirmarla.

Datos	Acceder a las opciones de guardar y cargar
Nueva fase	Escoger un tipo de fase diferente para construir
Compartir	Enviar tu fase a un amigo por medio del Modo Ad hoc
Cambiar música	Pulsa  o  para escoger una canción de entre las que hayas desbloqueado
Salir Editor Loco	Volver al menú principal

COMPARTIR FASES

Comparte tus fases con otros jugadores por medio del Modo Ad hoc. En el Modo Ad hoc, la función inalámbrica (WLAN) permite a los sistemas PSP™ de dos jugadores de LOCOROCO™ comunicarse directamente entre ellos. Antes de empezar una partida en el Modo Ad hoc, asegúrate de que los sistemas PSP™ están configurados como se indica en la sección del Modo Ad hoc al final de este manual.

CASA LOCO

¡Recoge objetos durante el juego y los minijuegos, y úsalos después para construir tu propia Casa Loco! Después de crear tu casa, los LocoRocos se desplazarán a ella y expresarán sus emociones y reacciones varias ante los diferentes tipos de objetos que se vayan recogiendo y llevando a casa.

También puedes mandar los planos de tu Casa Loco a otros jugadores por medio del Modo Ad hoc para mostrarles tus habilidades constructivas. Consulta la sección 'Compartir planos de casa' de este manual.

AGREGAR O QUITAR OBJETOS

Pulsa el botón  para acceder a la 'Lista de objetos' en la que se guardan todos los que hayas recogido hasta el momento. Pulsa el botón  y el botón  para desplazarte por entre todos los objetos disponibles, y presta atención a aquellos que has encontrado. Selecciona un objeto para añadirlo a tu Casa Loco, es decisión tuya dónde colocas las cosas; puedes rotar un objeto antes de colocarlo en su sitio pulsando el botón  y el botón .

Cuando quieras quitar un objeto, pulsa el botón  para cogerlo y luego pulsa el botón  para eliminarlo de la casa.

¡Pulsa el botón START (inicio) cuando quieras que los LocoRocos vayan a la casa!

MENÚ DE CASA LOCO

Cuando estés en el Modo Casa Loco, pulsa el botón  para acceder al menú de la Casa Loco. Pulsa  o  para resaltar una de las siguientes opciones y pulsa el botón  para confirmarla.

Datos	Acceder a las opciones de guardar y cargar
Nueva Casa Loco	Empezar una nueva casa. Hay varios tamaños de casa, ¡pero tendrás que desbloquear las más grandes!

Compartir	Enviar tu Casa Loco a un amigo por medio del Modo Ad hoc
Cambiar música	Pulsa ◀ o ▶ para escoger una canción de entre las que hayas desbloqueado
Salir de Casa Loco	Volver al menú principal

COMPARTIR PLANOS DE CASA

Comparte tus planos de casa con otros jugadores por medio del Modo Ad hoc. En el Modo Ad hoc, la función inalámbrica (WLAN) permite a los sistemas PSP™ de dos jugadores de LOCOROCO™ comunicarse directamente entre ellos. Antes de empezar una partida en el Modo Ad hoc, asegúrate de que los sistemas PSP™ están configurados como se indica en la sección del Modo Ad hoc al final de este manual.

Escoge 'Compartir' desde el menú Casa Loco de tu sistema PSP™ para buscar otros sistemas PSP™ disponibles. Escoge el sistema PSP™ con el que quieras intercambiar datos y aparecerá una pantalla que te ofrecerá las opciones 'Enviar' y 'Cancelar'. Para enviar datos, escoge 'Enviar'. Para recibir datos, espera mientras se muestre el mensaje 'Recibiendo, espera'.

FOTOS DE CASA LOCO

Una vez que algunos LocoRocos se hayan trasladado, puedes sacar una foto de tu Casa Loco del mismo modo que el descrito en este manual para sacar una foto durante el juego.

CAMBIAR EL MODO DE CÁMARA

Mueve el pad analógico para desplazar la cámara manualmente. En 'Modo auto' la cámara sigue al LocoRoco de forma automática y puedes acercar o alejar la vista si pulsas los botones de dirección ↑ o ↓. Escoge el 'Modo manual' si quieres controlar la cámara tú mismo.

MODO AD HOC

Intercambia tus fases y diseños de Casa Loco con otros jugadores de LOCOROCO™ configurando previamente tu sistema PSP™ del modo siguiente:

Especifica los mismos ajustes para el Modo Ad hoc - Al usar el menú principal de los sistemas PSP™, todos los jugadores deberían seleccionar 'Ajustes', luego 'Ajustes de la red', y establecer el 'Modo Ad hoc' en 'Automático'. Si el ajuste de 'Automático' no permite que todos puedan establecer una conexión, todos los jugadores deberían entonces escoger indistintamente 'Ch1', 'Ch6', 'Ch11' (todos deberían escoger la misma configuración).

Enciende el interruptor WLAN - Desplaza el interruptor WLAN hacia su posición de encendido antes de jugar. Este interruptor debe permanecer en la posición de encendido mientras se juega.

Permaneced cerca - Los dos sistemas PSP™ deben permanecer tan cerca como sea posible.

COMPARTIR JUEGO

Un usuario (llamado 'anfitrión') puede transferir dos fases diferentes de LOCOROCO™ a otro usuario (llamado 'receptor') por medio de la función Compartir juego del sistema PSP™.

No es necesario que el receptor tenga un PSP™Game insertado en su sistema PSP™ para recibir contenido de LOCOROCO™ por medio de Compartir juego.

El anfitrión debe primero seleccionar Compartir juego desde el menú Opciones. Luego elige la fase que quieras compartir y selecciona 'Compartir' para intentar localizar otros sistemas PSP™, dentro de un alcance de 10 metros, que estén buscando datos mediante la función Compartir juego.

El receptor debe escoger el icono  del menú principal y luego seleccionar el icono Compartir juego para iniciar la transferencia de datos. Una vez que ambos sistemas PSP™ hayan establecido la conexión inalámbrica, el receptor debería seguir las instrucciones en pantalla para enviar una petición al anfitrión. La transferencia Compartir juego comenzará cuando el anfitrión acepte la petición.

Cuando se haya completado la transferencia, el anfitrión puede usar libremente su sistema PSP™. El receptor tendrá su fase de LOCOROCO™ como muestra para poder disfrutarla. El receptor puede terminar su partida de LOCOROCO™ si apaga su sistema PSP™ o volviendo al menú principal. Cualquier dato de Compartir juego recibido será eliminado posteriormente.

NOTA: Tanto el anfitrión como el receptor deben tener el interruptor WLAN de sus sistemas PSP™ en posición de encendido para poder usar la función de Compartir juego.

MEMORY STICK DUO™

Als je spelinstellingen en je vorderingen wilt opslaan, plaats je een Memory Stick Duo™ in de Memory Stick Duo™-aansluiting van je PSP™. Je kunt opgeslagen spelgegevens laden van dezelfde of een andere Memory Stick Duo™ met eerder opgeslagen spelgegevens van LOCOROCO™. Controleer of er voldoende ruimte beschikbaar is op de Memory Stick Duo™ voordat je begint te spelen.

De minimale hoeveelheid ruimte voor het opslaan van LOCOROCO™-gegevens is afhankelijk van de capaciteit van de geplaatste Memory Stick Duo™. De minimaal benodigde vrije ruimte voor de officiële Memory Stick Duo™-producten is als volgt:

32MB – 128MB = 80KB 256MB – 2GB = 160KB

DRAADLOZE (WLAN-) FUNCTIES

Softwaretitels die draadloze (WLAN-) functionaliteit ondersteunen, geven je de mogelijkheid te communiceren met andere PSP™-systemen, gegevens te downloaden en het op te nemen tegen andere spelers via een verbinding met een draadloos netwerk (WLAN).



AD HOC-MODUS

De Ad Hoc-modus is een draadloze (WLAN-) functie waarmee twee of meer individuele PSP™-systemen rechtstreeks met elkaar kunnen communiceren.



SPEL DELEN

Sommige softwaretitels bevatten mogelijkheden voor Spel delen, waarmee de gebruiker specifieke spelonderdelen kan uitwisselen met andere gebruikers die geen PSP™Game in hun PSP™-systeem hebben.



INFRASTRUCTUURMODUS

De Infrastructuurmodus is een draadloze (WLAN-) functie waarmee het PSP™-systeem kan worden verbonden met een netwerk via een draadloos (WLAN-) toegangspunt (een apparaat dat wordt gebruikt om verbinding te maken met een draadloos netwerk). Om toegang te krijgen tot de mogelijkheden van de Infrastructuurmodus zijn verschillende andere zaken vereist, zoals een internetabonnement, een netwerkapparaat (bijv. een draadloze ADSL-router), een draadloos (WLAN-) toegangspunt en een pc. Raadpleeg voor meer informatie en installatiegegevens de gebruiksaanwijzing van het PSP™-systeem.

RICHTINGSTOETSEN – BEWEGEN

In deze handleiding worden, tenzij anders vermeld, de aanduidingen ↑, ↓, ← en → gebruikt om aan te geven op welke richtingstoetsen je moet drukken.

BESTURING



L-toets

Naar links kantelen

R-toets

Naar rechts kantelen

L-toets + **R**-toets

Stuiteren

○-toets

Kort indrukken om te splitsen, ingedrukt houden om samen te voegen

SELECT-toets

Foto nemen

START-toets

Pauseren

MENUSCHERMEN GEBRUIKEN

Druk op **↑**, **↓**, **←** of **→** om een optie te selecteren en daarna op de **X**-toets om te bevestigen. Druk op de **O**-toets om terug te keren naar het vorige menu scherm.

BEGINNEN

Het taalkeuzescherf verschijnt. Gebruik **←** of **→** om de gewenste taal te selecteren en druk op de **X**-toets om te bevestigen. Het titelscherf verschijnt.

HET TITELSCHERM

Met **←** of **→** selecteer je een van de volgende opties, waarna je op de **X**-toets drukt om te bevestigen:

New / Nieuw

Continue / Verdergaan

EEN NIEUW SPEL STARTEN

Selecteer New / Nieuw in het titelscherf. Een kort filmpje laat je zien waarom de LocoRoco in de problemen zitten. Hierna start het spel.

EEN EERDER OPGESLAGEN SPEL LADEN

Selecteer Continue / Verdergaan in het titelscherf om een eerder opgeslagen spel van een Memory Stick Duo™ te laden. Kies het bestand dat je wilt laden en druk op de **X**-toets om het te laden.

HOOFDMENU

OPMERKING: het hoofdfenu is pas bereikbaar nadat je het eerste level hebt voltooid. Als je het eerste level hebt uitgespeeld, zie je de World Map / Wereldkaart. Druk op de **O**-toets om naar het hoofdfenu te gaan.

Gebruik **↑**, **↓**, **←** of **→** om een van onderstaande opties te selecteren in het hoofdfenu. Druk op de **X**-toets om te bevestigen.

Title Screen / Titelscherf Terug naar het titelscherf

World Map / Wereldkaart Naar het volgende level gaan, of naar een level dat je eerder hebt gespeeld

Loco House / Loco-huis Hier wonen onze vriendjes

Mini Games / Minigames	De plek waar je een paar fantastische minigames kunt spelen!
Options / Opties	Je fotoalbum openen, of LOCOROCO™-levels delen met vrienden

HET SPELSCHERM



SPELEN

DE GEHEIMEN VAN LOCOROCO™

LocoRoco zijn eenvoudige wezens die alleen maar plezier willen maken. Hun favoriete eten is een zeldzaam soort rode bessen. Elke keer dat je ze deze rode bessen te eten geeft, wordt een nieuwe LocoRoco geboren. Eet zo veel mogelijk bessen om je LocoRoco te laten groeien. Je kunt ook speciale insecten eten om extra opties in het spel vrij te spelen.

ROLLEN!

Het duurt niet lang voordat je LOCOROCO™ onder de knie hebt. Het enige wat je hoeft te doen om je LocoRoco in beweging te zetten, is de grond kantelen. Dit doe je door de **R**-toets of de **L**-toets in te drukken.

Denk eraan, LocoRoco hebben een eigen willetje en gaan misschien niet altijd dezelfde kant op als jij! Maar als je ze een paar seconden hun eigen gang laat gaan, dan kun je soms een idee krijgen van wat je moet doen.

STUITEREN!

Door tegelijkertijd de **R**-toets en de **L**-toets in te drukken, kun je LocoRoco laten springen. Het kost wat oefening, maar als je de omgeving laat draaien terwijl je springt, kun je LocoRoco naar anders onbereikbare plaatsen stuiten.

SPLITSEN!

LocoRoco hebben een paar erg vreemde eigenschappen, en dit is waarschijnlijk de vreemdste! Normaal gesproken zitten ze het liefst op een kluitje om zich als een grote LocoRoco te verplaatsen, maar als je ze verrast splitsen ze zich op in kleine individuen!

Soms is je LocoRoco te groot om bepaalde obstakels of spleten te passeren. Maak je geen zorgen als dat gebeurt. Als je de **O**-toets indrukt, kun je jezelf opsplitsen in kleinere LocoRoco die zich hopelijk door de kleine opening kunnen persen.

Als je de **O**-toets ingedrukt houdt, vormen alle LocoRoco in de nabije omgeving weer een grote LocoRoco. Doe dit als je weer verder wilt reizen. Zorg ervoor dat je geen van de kleintjes achterlaat, want die worden te pakken genomen door de Moja-troepen.

DINGEN OM OP TE LETTEN

BESSEN



Let goed op of je deze heerlijke vruchten ziet; zij laten je LocoRoco namelijk groeien! Het fruit kan soms verstopt zijn, maar als je in de buurt bent gaat het groeien. Speur naar kleine vruchtknoppen en probeer die aan te raken om ze te laten uitgroeien tot rijpe, rode bessen.

BURRS



Als je te dicht bij zo'n splinterachtig obstakel in de buurt komt, dan verlies je een LocoRoco. Er is maar een lichte aanraking voor nodig om je LocoRoco op te splitsen, maar als je erg snel bent kun je hem terughalen voordat hij voorgoed is verdwenen.

MUNTERTJES



Er bestaan Muntertjes in een paar verschillende vormen en maten. Verzamel er zo veel mogelijk van. De Muntertjes die je hebt verzameld worden aan het einde van het level bij elkaar opgeteld. Je kunt ze dan gebruiken om minigames te kopen.

MUIMUI



Deze vriendelijke kereltjes hebben zich soms erg listig verstopt ergens in het level. Als je een Muimui vindt, verschijnt hij aan het einde van het level in je Loco-huis. Vind zo veel mogelijk Muimuis om verborgen onderdelen van het Loco-huis vrij te spelen.

CHUPPA



De Chuppa is een vreemd wezen met een lange snuit. Als je tegen hem aan komt, lanceert hij je de lucht in! Dat kan nuttig zijn als je iets hoog wilt bereiken.

MOJA



De Moja-troepen zijn de spelbrekers die de planeet proberen over te nemen. Blijf dus bij ze uit de buurt! Als je ze niet kunt ontwijken, geef je ze een goede harde opdonder om ze even te verdoven.

OPMERKING: je zult nog heel veel andere personages tegenkomen tijdens je avonturen. Sommige zijn vriendelijk en helpen je misschien een handje, andere zijn minder aardig, dus wees voorzichtig!

EEN LEVEL SPELEN

DE WERELDKAART

Selecteer Wereldkaart in het hoofdmenu om het volgende level te spelen.

EEN LEVEL SELECTEREN

Je krijgt toegang tot elk van de werelden door op de **R**-toets of **L**-toets te drukken, en tot de verschillende levels door **←** of **→**, te gebruiken. Je kunt de vrijgespeelde levels opnieuw bezoeken door op de **X**-toets te drukken. Als je een level markeert dat je al hebt uitgespeeld, dan zie je wat je prestaties in dat level waren. Je kunt net zo vaak als je wilt teruggaan naar een level dat je al hebt voltooid, om te proberen je score te verbeteren.

LOCOROCO VERANDEREN

In het Wereldkaart-scherf kun je veranderen in een ander soort LocoRoco door op de **□**-toets te drukken. Je kunt alleen de soorten LocoRoco kiezen die je al hebt gevonden in het spel.

VORDERINGEN OPSLAAN

Je kunt in het Wereldkaart-scherf ook je vorderingen opslaan op een Memory Stick Duo™ door op de **START**-toets te drukken.

EEN LEVEL VOLTOOIEN

Om een level te voltooien hoef je slechts één LocoRoco naar het einddoel te brengen. Als je het einde hebt bereikt, zie je in het scherf 'Level gehaald!' hoe je het ervanaf hebt gebracht. Elke eventueel gevonden MuiMui komt dan naar je Loco-huis.

Hierna zie je het Wereldkaart-scherf weer. Je kunt dan doorgaan naar het volgende level, of terugkeren naar het hoofdmenu door op de **O**-toets te drukken.

RACE TEGEN DE KLOK

Als je 20 LocoRoco hebt verzameld wanneer je het einde van het level bereikt, dan wordt de optie 'Race tegen de klok' geactiveerd. Als je het level nu nog een keer speelt en de standaardtijd verbeterd, dan verdient je 1000 Muntertjes extra.

NIETS GEMIST-BONUSSSEN

Als je een leven voltooit terwijl je alle 20 LocoRoco hebt verzameld, dan verdient je een 'Niets gemist-bonus' in de vorm van bonusvoorwerpen (of 'onderdelen') voor je Loco-huis. De bonusvoorwerpen verschillen per level en kunnen meerdere malen worden verdiend.

FOTO'S NEMEN

Je kunt tijdens het spel op ieder gewenst moment een foto nemen van de gebeurtenissen, door op de SELECT-toets te drukken. Als je op de SELECT-toets drukt zie je een verkleinde weergave van je foto, plus de twee opties Foto opslaan en Don't Save / Niet opslaan. Selecteer Save Photo / Foto opslaan om je foto op te slaan op de Memory Stick Duo™, of selecteer Don't Save / Niet opslaan om terug te gaan naar het spel.

OPMERKING: je kunt geen foto's nemen tijdens de minigames en de tussenfilmpjes.

OPTIONS / OPTIES

Het menu Opties is te bereiken via het hoofdmenu.

GAME SHARING / SPEL DELEN

Deel een demo-versie van LOCOROCO™ met vrienden. Je kunt twee levels delen via de functie 'Spel delen' van het PSP™-systeem. Zie de paragraaf 'Spel delen' aan het einde van deze handleiding voor meer informatie over het delen van levels.

OPMERKING: je kunt beide levels ook zelf spelen door een level te markeren en 'Spelen' te selecteren.

PHOTO ALBUM / FOTOALBUM

Hier kun je de foto's bekijken die je tijdens het spel hebt genomen. Selecteer 'Go to Photo List / Naar het fotoalbum' om een overzicht te zien van de foto's die je hebt genomen. Druk op de X-toets om een foto te selecteren. Als je Copy / Kopiëren kiest, kun je de geselecteerde foto gebruiken als achtergrond voor je PSP™-systeem.

OPMERKING: zie de gebruiksaanwijzing van het PSP™-systeem voor informatie over het instellen van een afbeelding als achtergrond.

MINI GAMES / MINIGAMES

Selecteer Mini Games / Minigames in het hoofdmenu om drie fantastische LOCOROCO™ bonusactiviteiten te spelen.

De minigame 'MuiMui-kraan' is vanaf het begin van het spel beschikbaar. 'Chuppa Chuppa' en 'Loco-editor' speel je vrij door het eigenlijke spel te spelen.

MUIMUI-KRAAN

Als je 100 Muntertjes hebt verzameld, kun je een spelletje MuiMui-kraan spelen. Dit is een behendigheidsspel dat lijkt op een kermismachine waarin je met een bestuurbare grijparm probeert een prijs te bemachtigen.

Gebruik de MuiMui-kraan om voorwerpen en LocoRoco te verzamelen voor je Loco-huis! Het enige wat je hiervoor hoeft te doen, is ze grijpen en in het gat laten vallen.

MUIMUI-KRAAN SPELEN

1. Breng de MuiMui-kraan in beweging door op de ○-toets te drukken.
2. Je kunt de MuiMui-kraan stopzetten boven het gewenste voorwerp of de LocoRoco door nog een keer op de ○-toets te drukken.
3. Nadat de MuiMui-kraan heeft geprobeerd iets te grijpen, keert hij automatisch terug naar de startpositie.
4. Bemachtig je prijzen door ze in het gat te laten vallen als de MuiMui-kraan terug is in de startpositie.

CHUPPA CHUPPA

Om Chuppa Chuppa te spelen moet je eerst een aantal Muntertjes hebben verzameld. Een spelletje Chuppa Chuppa kost 100 Muntertjes.

Chuppa Chuppa lijkt een beetje op golf. Je gebruikt een Chuppa om een LocoRoco te lanceren in de richting van een doel om zo een speciaal voorwerp te verdienen. De kracht waarmee de Chuppa je LocoRoco lanceert, bepaal je met de ○-toets. Kijk hiervoor naar de krachtmeter rechts in beeld.

CHUPPA CHUPPA SPELEN

1. Als je LocoRoco is opgepikt door een Chuppa, verschijnt de krachtmeter rechts in beeld.
2. Hou de ○-toets ingedrukt en let op de krachtmeter. Laat de ○-toets los als de meter de gewenste kracht aanwijst.
3. Lanceer je LocoRoco van de ene Chuppa naar de andere Chuppa. Als hij onderweg een Burr raakt, is het spel afgelopen. Als je het einde van het level met succes bereikt, worden alle eventueel opgepikte Muntertjes bij je totaal opgeteld.

LOCO-EDITOR

In de 'Loco-editor' kun je zelf een LOCOROCO™-level ontwerpen met behulp van de verzamelde onderdelen. Je kunt dit level dan naar je vrienden sturen via de Ad Hoc-modus!

DE LOCO-EDITOR GEBRUIKEN

1. Druk op de **△**-toets om de lijst met onderdelen te openen. Je kunt door het overzicht met onderdelen scrollen met de **R**- en **L**-toetsen. Selecteer de vrijgespeelde onderdelen door op de **X**-toets te drukken.
2. Plaats onderdelen in je level. Je kunt het onderdeel verplaatsen met de analoge joystick en draaien met de **R**- of **L**-toets. Je kunt op je level in- en uitzoomen door de richtingstoetsen **↑** of **↓** te gebruiken.
3. Als je een reeds geplaatst onderdeel wilt verwijderen, druk dan op de **X**-toets om het vast te pakken. Je kunt het nu verwijderen met de **O**-toets.
4. Als je tevreden bent met je level, druk dan op de **START**-toets om een LocoRoco aan het begin te plaatsen. Je kunt nu het level spelen! Druk nog een keer op de **START**-toets als je iets wilt wijzigen. Druk op de **□**-toets om het aantal LocoRoco in het level te verhogen (tot maximaal 20).

HET MENU LOCO-EDITOR

Druk in de Loco-editor op de **□**-toets, om naar het menu Loco-editor te gaan. Gebruik **↑** of **↓** om een van de volgende opties te markeren en druk op de **X**-toets om te bevestigen.

Data / Gegevens	Naar de opties voor opslaan en laden
New Stage / Nieuw level	Een ander soort level kiezen om te bouwen
Share / Delen	Je level naar een vriend sturen via de Ad Hoc-modus
Change Music / Andere muziek	Gebruik ← of → om een van de vrijgespeelde nummers te kiezen
Exit Loco Editor / De Loco-editor verlaten	Terugkeren naar het hoofdmenu

LEVELS DELEN

Ruil je levels met andere spelers via de Ad Hoc-modus. In de Ad Hoc-modus maakt de draadloze (WLAN-)functionaliteit het mogelijk om de PSP™-systemen van twee LOCOROCO™-spelers rechtstreeks met elkaar te laten communiceren. Voordat je een spel start via de Ad Hoc-modus, moet je controleren of de PSP™-systemen zijn ingesteld volgens de instructies in de paragraaf Ad Hoc-modus aan het einde van deze handleiding.

LOCO-HUIS

Verzamel tijdens het spel en in de minigames voorwerpen, en gebruik deze om je eigen Loco-huis te bouwen! Als je huis af is trekken er LocoRoco in, die verschillende emoties en reacties hebben als je in het verdere verloop van het spel voorwerpen verzamelt en mee naar huis neemt.

Je kunt de bouwtekening van je Loco-huis ook naar andere spelers sturen via de Ad Hoc-modus om op te scheppen over je bouwkunsten. Zie de paragraaf 'Bouwtekeningen delen' in deze handleiding.

ONDERDELEN TOEVOEGEN OF VERWIJDEREN

Druk op de -toets om de 'Lijst met onderdelen' te openen waarin alle onderdelen staan die je tot nu toe hebt verzameld. Gebruik de - en -toetsen om door alle beschikbare onderdelen te scrollen en het gewenste onderdeel te vinden. Selecteer dit om het aan je Loco-huis toe te voegen. Je bepaalt zelf waar je dingen wilt plaatsen. Je kunt een onderdeel voordat je het plaatst draaien met de - of -toets.

Druk op de -toets om een onderdeel te pakken en druk daarna op de -toets om het uit je huis te verwijderen.

Druk op de START-toets als je wilt dat je LocoRoco er komen wonen!

HET MENU LOCO-HUIS

In het onderdeel Loco-huis kun je op de -toets drukken om naar het menu Loco-huis te gaan. Gebruik daar  of  om een van de volgende opties te selecteren en druk op de -toets om te bevestigen.

Data / Gegevens

Naar de opties voor opslaan en laden

New Loco House /
Nieuw Loco-huis

Aan een nieuw huis beginnen. Er zijn huizen in een paar verschillende afmetingen, maar de grootste huizen moet je eerst vrijspelen!

Share / Delen	Je level naar een vriend sturen via de Ad Hoc-modus
Change Music / Andere muziek	Gebruik ← of → om een van de vrijgespeelde nummers te kiezen
Exit Loco House / Loco-huis verlaten	Terugkeren naar het hoofdmenu

BOUWTEKENINGEN DELEN

Ruil de bouwtekeningen van je huizen met andere spelers via de Ad Hoc-modus. In de Ad Hoc-modus maakt de draadloze (WLAN-)functionaliteit het mogelijk om de PSP™-systemen van twee LOCOROCO™-spelers rechtstreeks met elkaar te laten communiceren. Voordat je een spel start via de Ad Hoc-modus, moet je controleren of de PSP™-systemen zijn ingesteld volgens de instructies in de paragraaf Ad Hoc-modus aan het einde van deze handleiding.

Selecteer 'Share / Delen' in het menu Loco-huis. Je PSP™-systeem zoekt dan naar andere beschikbare PSP™-systemen. Selecteer het PSP™-systeem waarmee je gegevens wilt uitwisselen. Er verschijnt nu een scherm met de opties 'Send / Verzenden' en 'Cancel / Annuleren'. Selecteer 'Send / Verzenden' om gegevens te verzenden. Om gegevens te ontvangen moet je in dit scherm wachten totdat het bericht 'Receiving, Please Wait / Bezig met ontvangen. Even geduld.' verschijnt.

FOTO'S VAN JE LOCO-HUIS

Als er eenmaal een paar LocoRoco zijn ingetrokken, kun je een kiekje van je Loco-huis maken. Dit doe je op dezelfde manier als eerder in deze handleiding staat beschreven voor het maken van een foto tijdens het spel.

CAMERASTAND VERANDEREN

Beweeg de analoge joystick om de camera handmatig te bewegen. In de 'automatische stand' volgt de camera de LocoRoco automatisch en kun je in- en uitzoomen met de richtingstoetsen ↑ en ↓. Kies de 'handmatige stand' als je de camera zelf wilt besturen.

AD HOC-MODUS

Voordat je levels en je Loco-huis kunt delen met andere LOCOROCO™-spelers, moeten de PSP™-systemen als volgt worden ingesteld:

Specificeer dezelfde instellingen voor de Ad Hoc-modus - In het Home-menu van het PSP™-systeem moeten alle spelers 'Settings / Instellingen' selecteren en daarna 'Network Settings / Netwerkinstellingen'. Hierna moet de 'Ad Hoc Mode / Ad Hoc-modus' op 'Automatic / Automatisch' worden gezet. Als een van de spelers geen verbinding kan maken met de instelling 'Automatic / Automatisch', dan moeten de spelers 'Ch1 / Ch 1', 'Ch6 / Ch 6' of 'Ch11 / Ch 11' selecteren (met andere woorden, beiden moet dezelfde instelling gebruiken).

Zet de WLAN-schakelaar op 'AAN' - Schuif de WLAN-schakelaar in de AAN- stand voordat je gaat spelen. Deze schakelaar moet tijdens het spelen op AAN blijven staan.

Blijf dicht bij elkaar - De twee PSP™-systemen moeten zo dicht mogelijk bij elkaar in de buurt blijven.

SPEL DELEN

Eén speler (aangeduid als de 'host') kan via de optie Game Sharing / Spel delen van het PSP™-systeem tijdelijk twee verschillende LOCOROCO™-levels sturen naar een andere speler (aangeduid als de 'ontvanger'). De ontvanger hoeft geen PSP™ Game in zijn of haar PSP™-systeem te hebben om LOCOROCO™-content te ontvangen via Game Sharing / Spel delen.

De host moet in het menu Options / Opties eerst Game Sharing / Spel delen selecteren. Hierna kiest de host het te delen level en vervolgens 'Share / Delen' om te proberen andere PSP™-systemen op te sporen, die binnen een straal van 10 meter zoeken naar te spelgegevens die gedeeld worden.

De ontvanger moet  kiezen in het Home-menu en daarna Game Sharing / Spel delen selecteren om de overdracht van gegevens te starten. Nadat beide PSP™-systemen draadloos met elkaar zijn verbonden, moet de ontvanger de aanwijzingen in beeld opvolgen om een verzoek te zenden naar de host. Nadat het verzoek door de host is geaccepteerd, worden de gegevens overgezet via de optie Game Sharing / Spel delen.

Als de overdracht is voltooid, kan de host het PSP™-systeem verder gebruiken zoals hij wil. De ontvanger heeft een LOCOROCO™-level om uit te proberen. De ontvanger kan de LOCOROCO™-sessie beëindigen door het PSP™-systeem uit te zetten of door terug te gaan naar het Home-menu. Alle via Game Sharing / Spel delen ontvangen gegevens worden dan gewist.

OPMERKING: zowel de host als de ontvanger moeten de WLAN-schakelaar van hun PSP™-systeem in de AAN-stand zetten om gegevens te kunnen delen.

MEMORY STICK DUO™

Para guardares as definições e o progresso no jogo introduz um Memory Stick Duo™ na ranhura para o Memory Stick Duo™ do sistema PSP™. Os dados de jogo guardados poderão ser carregados a partir do mesmo Memory Stick Duo™ ou de qualquer Memory Stick Duo™ que contenha dados do LOCOROCO™ guardados anteriormente. Certifica-te de que existe espaço livre suficiente no Memory Stick Duo™ antes de começares a jogar.

A quantidade mínima necessária de espaço livre disponível para guardares dados do LOCOROCO™ varia consoante a capacidade do Memory Stick Duo™ inserido.

A quantidade mínima de espaço livre necessário para as várias capacidades dos produtos Memory Stick Duo™ oficiais é indicada abaixo:

32MB – 128MB = 80KB 256MB – 2GB = 160KB

CARACTERÍSTICAS WIRELESS (WLAN)

Os títulos de software que suportam a funcionalidade Wireless (WLAN) permitem que vários sistemas PSP™ comuniquem entre si, transferir dados e competir com outros jogadores através de uma ligação a uma Wireless Local Area Network (WLAN – rede local sem fios).



MODO AD HOC

O modo Ad Hoc é uma característica Wireless (WLAN) que permite a dois ou mais sistemas PSP™ comunicarem directamente um com o outro.



PARTILHA DE JOGO

Alguns títulos de software têm facilidades de Partilha de Jogo que permitem ao utilizar partilhar características específicas do jogo com utilizadores que não têm um PSP™Game no seu sistema PSP™.



MODO DE INFRA-ESTRUTURA

O modo de Infra-estrutura é uma característica Wireless (WLAN) que permite que o sistema PSP™ se ligue a uma rede através de um ponto de acesso WLAN (um dispositivo usado para ligação a uma rede sem fios). Para aceder às características do modo Infra-estrutura, são necessários vários itens, incluindo uma assinatura junto de um fornecedor de serviços Internet, um dispositivo de rede (p.ex. um router ADSL sem fios), um ponto de acesso Wireless (WLAN) e um PC. Para mais informação e detalhes de configuração, consulte o Manual de Instruções do sistema PSP™.

BOTÕES DE DIRECÇÃO – MOVIMENTO

Neste manual, ↑, ↓, ←, → são utilizados para indicar a direcção dos botões de direcção, excepto por indicação em contrário.

CONTROLS



Botão **L**

Inclinar para a esquerda

Botão **R**

Inclinar para a direita

Botão **L** + botão **R**

Saltar

Botão $\bigcirc$

Prime brevemente para dividir, mantém premido para juntar

Botão **SELECT**

Tirar uma foto

Botão **START**

Pausa

UTILIZAR OS ECRÃS DE MENUS

Prime , ,  ou  para destacar uma opção e, em seguida, prime o botão  para confirmar. Para regressares ao ecrã de menu anterior, prime o botão .

PREPARAÇÃO

Aparece o ecrã de Selecção de Idioma. Prime  ou  para destacar o idioma desejado e, em seguida, prime o botão  para confirmar e aceder ao Ecrã Inicial.

ECRÃ INICIAL

Prime  ou  para destacar uma das seguintes opções e, em seguida, prime o botão  para confirmar:

New / Novo

Continue / Continuar

COMEÇAR UM NOVO JOGO

Selecciona New / Novo no Ecrã Inicial. Uma pequena sequência cinemática irá apresentar-te o drama dos LocoRocos antes de o jogo começar.

CARREGAR UM JOGO GUARDADO ANTERIORMENTE

Selecciona Continue / Continuar no Ecrã Inicial para carregares um jogo guardado anteriormente num Memory Stick Duo™. Escolhe o ficheiro que desejas carregar e prime o botão  para o carregares.

MENU PRINCIPAL

NOTA: O Menu Principal estará acessível apenas depois de terminares a primeira etapa. Depois da primeira etapa será apresentado o ecrã do World Map / Mapa do Mundo; prime o botão  para acederes ao Menu Principal.

Prime , ,  ou  para seleccionar uma das seguintes opções do Menu Principal e, em seguida, prime o botão  para confirmar:

Title Screen / Ecrã Inicial

Voltar ao Ecrã Inicial

World Map / Mapa do Mundo

Avançar para a etapa seguinte, ou para uma etapa que ainda não tenhas jogado

Loco House / Casa Loco

Os teus amiguinhos vivem aqui

Mini Games / Mini Jogos

O lugar para jogares alguns mini-jogos maravilhosos!

Options / Opções

Acede ao teu Álbum de Fotos ou partilha as etapas do LOCOROCO™ com amigos

O ECRÃ DO JOGO



Pickories/
Picoletes

Berry / Baga

LocoRoco

COMO JOGAR

OS SECREDOS DO LOCOROCO™

Os LocoRocos são criaturas simples; eles só se querem divertir! A sua comida favorita é um tipo raro de bagas vermelhas – sempre que lhes deres estas bagas, nasce um novo LocoRoco. Come todas as bagas que consegues para que os teus LocoRocos cresçam. Também podes comer insectos especiais para abrires outras funcionalidades do jogo.

A ROLAR!

Não demorarás muito a aprender a jogar LOCOROCO™; para pões o teu LocoRoco a andar basta inclinares o solo. Podes fazer isto premindo o botão **R** ou o botão **L**.

Lembra-te de que os LocoRocos têm vida própria e podem nem sempre querer ir para onde tu queres! No entanto, por vezes, se os deixares quietos por um bocadinho, eles podem dar-te uma pista do que fazer a seguir.

A SALTAR!

Se premires os botões **R** e **L** ao mesmo tempo podes fazer o teu LocoRoco saltar. Custa um pouco a aprender, mas se inclinares o ambiente e saltares ao mesmo tempo, podes fazer o teu LocoRoco saltar para locais que de outro modo estariam inacessíveis.

DIVIDE-TE!

Os LocoRocos têm algumas características especiais e esta é, provavelmente, a mais estranha! Normalmente, eles gostam de ficar todos juntos e moverem-se como se fossem um só LocoRoco grande, mas se os surpreenderes, eles dividem-se em indivíduos mais pequenos!

Por vezes o teu LocoRoco pode ser demasiado grande para ultrapassar certos obstáculos ou passar por certas aberturas. Se isto acontecer, não te preocupes – se premires o botão  podes dividir-te em LocoRocos mais pequenos que poderão passar.

Se premires e mantiveres o botão , todos os LocoRocos das imediações combinam-se para formar um grande LocoRoco – faz isto para seguires o teu caminho, e não deixes nenhum pequenino para trás, ou serão capturados pela Tropa Moja.

COISAS A PROCURAR

BAGAS



Fica atento a estas plantas deliciosas – servem para fazeres o teu LocoRoco crescer! A fruta pode estar escondida, mas se te aproximares o suficiente, elas começam a crescer. Procura as frutas mais pequenas e tenta tocar-lhes para se transformarem em bagas vermelhas.

ESPINHOS



Se te aproximares demasiado de um destes obstáculos espinhosos, perdes um LocoRoco. Basta um ligeiro toque para um dos teus LocoRocos se separar e começar a desaparecer, mas se fores realmente rápido, talvez o consigas apanhar antes que ele desapareça para sempre.

PICOLETES



Os Picoletes vêm em várias formas e feitios – apanha todos os que puderes. Os Picoletes que apanhares serão somados no fim da etapa; depois poderás usá-los para desbloquear mini-jogos.

MUI MUI



Estas criaturas simpáticas por vezes escondem-se nas etapas. Se encontrares alguma Mui Mui ela depois aparece na tua Casa Loco no fim da etapa. Descobre todas as Mui Muis que consegues para desbloqueares elementos ocultos na Casa Loco.

CHUPPA



O Chuppa é uma criatura estranha com um focinho comprido – se te aproximares ele atira-te para o ar! Isto pode ser útil quando quiseres alcançar algo que esteja muito alto.

MOJA



As Tropas Moja são os estraga-festas que querem conquistar o planeta, por isso fica longe deles! Se não os puderes evitar, tenta chocar contra eles para fiquem atordoados.

NOTA: Ao longo da tua aventura encontrarás muitas outras personagens. Algumas são simpáticas e poderão ajudar-te, outras serão menos simpáticas, por isso tem cuidado!

JOGAR UMA ETAPA

ECRÃ DO MAPA DO MUNDO

Escolhe o Mapa do Mundo no Menu Principal para que possas jogar a etapa seguinte.

ESCOLHER UMA ETAPA

Podes alcançar qualquer dos mundos premindo o botão **R** ou o botão **L** e etapas diferentes premindo **←** ou **→**, e visitar os que já desbloqueaste premindo o botão **X**. Se destacares uma etapa que já tenhas limpo, será apresentado o registo do teu desempenho nessa etapa. Podes voltar a uma etapa que já limpaste e jogá-la novamente as vezes que desejares para melhorar a tua pontuação.

MUDAR DE LOCOROCO

Quando estiveres no Mapa do Mundo podes mudar para outro tipo de LocoRoco premindo o botão **□**. Só podes escolher tipos de LocoRoco que já tenhas encontrado no jogo.

GUARDAR O PROGRESSO

Também podes guardar o teu progresso no Memory Stick Duo™ através do ecrã do Mapa do Mundo, premindo o botão **START**.

TERMINAR UMA ETAPA

Para acabares uma etapa basta fazeres um LocoRoco chegar à meta. Quando chegares ao fim, o ecrã Etapa Concluída mostra-te o teu resultado. As Mui Muis que descobriste avançarão para a Casa Loco.

O ecrã seguinte será o ecrã do Mapa do Mundo, onde poderás escolher avançar para a etapa seguinte ou voltar ao Menu Principal premindo o botão **O**.

MODO CONTRA-RELÓGIO

Se, quando chegares ao fim da etapa, tiveres apanhado 20 LocoRocos, o 'Modo Contra-relógio' será activado. Se voltares a percorrer a etapa e bateres o recorde de tempo predefinido, ganhas mais 1.000 Picoletes.

BÓNUS DE MISSÃO SEM FALHAS

Se acabaste uma etapa apanhando os 20 LocoRocos, ganharás um 'Bónus de Missão Sem Falhas', na form de objectos para a tua Casa Loco. Os objectos de bónus poderão variar consoante a etapa e podes ganhá-los várias vezes.

TIRAR FOTOGRAFIAS

A qualquer momento do jogo podes premir o botão SELECT para tirares uma fotografia do que está a acontecer. Quando primes o botão SELECT, será apresentada uma miniatura da tua foto, bem como duas opções – Save Photo / Guardar Foto e Don't Save / Não Guardar. Escolhe Save Photo / Guardar Foto para guardares a tua imagem no Memory Stick Duo™, ou escolhe Don't Save / Não Guardar para voltares ao jogo.

NOTA: Não podes tirar fotos durante os mini-jogos ou nas sequências cinemáticas

OPTIONS / OPÇÕES

Podes aceder ao Menu Options / Opções a partir do Menu Principal.

GAME SHARING / PARTILHA DE JOGO

Partilha uma versão de demonstração do LOCOROCO™ com os teus amigos. Podes partilhar duas etapas com a funcionalidade de Partilha de Jogo do sistema PSP™. Para obteres mais informações acerca de como partilhar etapas, consulta a secção Partilha de Jogo no fim deste manual.

NOTA: Também podes jogar qualquer das etapas sozinho destacando uma etapa e seleccionando 'Play / Jogar'.

PHOTO ALBUM / ÁLBUM DE FOTOS

Vê as fotos que tiraste durante o jogo. Selecciona 'Go to Photo List / Ir para a lista de Fotos' para veres uma lista das fotos que tiraste e prime o botã X para seleccionares uma foto. Ao escolheres Copy / Copiar podes usar a foto como imagem de fundo para o teu sistema PSP™.

NOTA: Para obteres informações acerca de como utilizar uma imagem como imagem de fundo, consulta o manual de instruções do sistema PSP™.

MINI GAMES / MINI-JOGOS

Selecciona Mini Games / Mini-jogos no Menu Principal e experimenta as três fantásticas actividades de bónus do LOCOROCO™.

Podes aceder ao mini-jogo 'Mui Mui Crane' logo no início, 'Chuppa Chuppa' e 'Loco Editor' são desbloqueados enquanto jogas o jogo principal.

MUI MUI CRANE

Se apanhaste 100 Picoletes, poderás jogar uma partida de Mui Mui Crane – um jogo de perícia, semelhante aos jogos de acção onde utilizas um guindaste para agarrares num prémio.

Usa a Mui Mui Crane para apanhar objectos e LocoRocos para a tua Casa Loco! Basta conseguires agarrá-los e depois largá-los na abertura.

JOGAR MUI MUI CRANE

1. Põe a Mui Mui Crane em movimento premindo o botão ○.
2. Podes parar a Mui Mui Crane sobre os objectos ou LocoRocos que queres apanhar premindo o botão ○ novamente.
3. Depois de a Mui Mui Crane agarrar, ela volta automaticamente à posição inicial.
4. Reclama os teus prémios largando-os no Buraco de Objectos quando ela volta à posição inicial.

CHUPPA CHUPPA

Para jogares Chuppa Chuppa tens que apanhar alguns Picoletes. Um jogo de Chuppa Chuppa custa 100 Picoletes.

O Chuppa Chuppa é um bocado como o golfe – usas um Chuppa para disparar um LocoRoco para um objectivo para poderes apanhar um objecto especial. A potência com que o Chuppa lança o teu LocoRoco pelos ares é controlada com o botão ○ e está indicada no Indicador de Potência do lado direito do ecrã.

JOGAR CHUPPA CHUPPA

1. Quando o teu LocoRoco é apanhado por um Chuppa, o Indicador de Potência será apresentado no lado direito do ecrã do jogo.
2. Prime e mantém o botão ○ premido, e depois observa o Indicador de Potência. Liberta o botão ○ quando este chegar ao nível de potência desejado.
3. Dispara o teu LocoRoco de Chuppa para Chuppa. Se tocares em Espinhos pelo caminho, então acaba o jogo. Se apanhares Picoletes, e conseguires acabar o nível, eles serão adicionados ao teu total.

LOCO EDITOR

No 'Loco Editor' podes criar a tua própria etapa LOCOROCO™ com quaisquer objectos que tenhas apanhado. Depois podes enviá-los para os teus amigos através do Modo Ad Hoc!

UTILIZAR O LOCO EDITOR

1. Prime o botão  para abrires a lista de objectos. Podes percorrer as listas de objectos premindo os botões  e . Selecciona os objectos que desbloqueaste premindo o botão .
2. Coloca os objectos na tua etapa. Podes mover o objecto empurrando o painel analógico e rodá-lo premindo os botões  e . Aumenta ou reduz a tua etapa premindo os botões de direcção  u .
3. Para apagares um objecto que já tenhas colocado, prime o botão  para pegares nele. Podes apagar o objecto premindo o botão .
4. Quando estiveres satisfeito com a tua etapa, prime o botão START para colocares um LocoRoco no início. Depois podes jogar essa etapa! Se quiseres mudar alguma coisa, prime novamente o botão START. Prime o botão  para aumentares o número de LocoRocos na etapa (até ao máximo de 20).

MENU DO LOCO EDITOR

Enquanto te encontras no Modo Loco Editor, prime o botão  para acederes ao Menu do Loco Editor. Prime  ou  para destacar uma das seguintes opções e, em seguida, prime o botão  para confirmar.

Data / Dados	Aceder às opções de guardar/carregar
New Stage / Nova Etapa	Escolher um tipo diferente de etapa para construir
Share / Partilhar	Enviar a tua etapa para um amigo através do Modo Ad Hoc
Change Music / Mudar Música	Prime  or  para escolheres uma música de entre as que desbloqueaste
Exit Loco Editor / Sair do Loco Editor	Voltar ao Menu Principal

PARTILHAR ETAPAS

Troca as tuas etapas com outros jogadores através do Modo Ad Hoc. No Modo Ad Hoc, a funcionalidade Wireless (WLAN) permite que os sistemas PSP™ de dois jogadores LOCOROCO™ comuniquem directamente entre si. Antes de começares um jogo no Modo Ad Hoc, certifica-te de que configuras os sistemas PSP™ segundo as instruções da secção sobre o Modo Ad Hoc no fim deste manual.

CASA LOCO

Apanha objectos no jogo principal e nos mini-jogos, e depois usa-os para construir a tua própria Casa Loco! Depois de criares a tua casa, o LocoRoco irá instalar-se e exprimir várias emoções e reacções em relação aos vários tipos de objectos que posteriormente apanhares e trouxeres para casa.

Também podes enviar a planta da tua Casa Loco para outros jogadores através do Modo Ad Hoc para exhibires as tuas capacidades de construção – consulta a secção 'Partilhar a Planta da Casa' neste manual.

ADICIONAR OU REMOVER OBJECTOS

Prime o botão  para acederes à 'Lista de Objectos' onde são armazenados todos os objectos que juntaste até agora. Prime os botões  e  para percorreres todos os objectos disponíveis, e procura aqueles que encontraste. Escolhe um objecto para o adicionares à Casa Loco – tu escolhes onde colocas as coisas; podes rodar um objecto antes de o colocares premindo os botões  e .

Para removeres um objecto, prime o botão  para o agarrares e depois prime o botão  para o apagares da tua casa.

Prime o botão START quando quiseres que o teu LocoRoco se instale!

MENU DA CASA LOCO

Enquanto te encontras no Modo Casa Loco, prime o botão  para acederes ao Menu Casa Loco. Prime  ou  para destacar uma das seguintes opções e, em seguida, prime o botão  para confirmar.

Data / Dados

Aceder às opções de guardar/carregar

New Loco House /
Nova Casa Loco

Começar uma nova casa. Há casas de vários tamanhos, mas será preciso desbloqueares as maiores!

Share / Partilhar	Enviar a tua Casa Loco para um amigo através do Modo Ad Hoc
Change Music / Mudar Música	Prime ← or → para escolheres uma música de entre as que desbloqueaste.
Exit Loco House / Sair da Casa Loco	Voltar ao Menu Principal

PARTILHAR A PLANTA DA CASA

Troca a planta da tua casa com outros jogadores através do Modo Ad Hoc. No Modo Ad Hoc, a funcionalidade Wireless (WLAN) permite que os sistemas PSP™ de dois jogadores LOCOROCO™ comuniquem directamente entre si. Antes de começares um jogo no Modo Ad Hoc, certifica-te de que configuram os sistemas PSP™ segundo as instruções da secção sobre o Modo Ad Hoc no fim deste manual.

Escolhe 'Share / Partilhar' no Menu Casa Loco para que o teu sistema PSP™ procure outros sistemas PSP™ disponíveis. Escolhe o sistema PSP™ com o qual desejas trocar dados e aparece um ecrã que te oferece as opções 'Send / Enviar' e 'Cancel / Cancelar'. Para enviar dados, escolhe 'Send / Enviar'. Para enviar dados, espera neste ecrã até aparecer a mensagem 'Receiving, Please Wait / A receber, favor esperar'.

FOTOS DA CASA LOCO

Quando alguns LocoRocos se tiverem instalado, podes tirar uma fotografia à tua Casa Loco do mesmo modo descrito noutra parte deste manual para tirar fotografias durante o jogo principal.

MUDAR O MODO DA CÂMARA

Mova o painel analógico para moveres a câmara manualmente. No 'Modo Automático' a câmara acompanha o LocoRoco automaticamente e podes aumentar ou reduzir premindo os botões de direcção ↑ ou ↓. Escolhe 'Modo Manual' se quiseres controlar tu a câmara.

MODO AD HOC

Troca as tuas etapas e os teus desenhos para a Casa Loco com outros jogadores do LOCOROCO™ configurando o teu sistema PSP™ do seguinte modo:

Especifica as mesmas definições para o Modo Ad Hoc - Utilizando o Menu Inicial do sistema PSP™, todos os jogadores devem seleccionar 'Settings / Definições', depois 'Network Settings / Definições de Rede', e definir 'Ad Hoc Mode / Modo Ad Hoc' para 'Automatic / Automático'. Se a definição 'Automatic / Automático' não permitir que todos estabeleçam uma ligação, todos os jogadores devem seleccionar 'Ch1', 'Ch6', 'Ch11' (ou seja, todos devem utilizar a mesma definição).

Definir o interruptor WLAN para 'LIGADO' - Antes de jogares, desliza o interruptor WLAN para a posição LIGADA. Este interruptor deve estar na posição LIGADA enquanto jogas.

Não se afastem uns dos outros - Os dois sistemas PSP™? devem estar o mais próximos possível.

PARTILHA DE JOGO

Um utilizador (conhecido como 'anfitrião') pode transferir temporariamente duas etapas do LOCOROCO™ para outro utilizador (conhecido como 'receptor') através da funcionalidade Game Sharing / Partilha de Jogo da PSP™. Não é necessário que o receptor possua um PSP™Game inserido no seu sistema PSP™ para receber o conteúdo do LOCOROCO™ através da Game Sharing / Partilha de Jogo.

O anfitrião deve primeiro seleccionar Game Sharing / Partilha de Jogo no Menu Options / Opções. Em seguida, escolhe a etapa a partilhar e selecciona 'Share / Partilhar' para tentares encontrar outros sistemas PSP™ num raio de 10 metros, que estejam nesse momento a procurar dados de Partilha de Jogo.

O receptor deve escolher o ícone  no Menu Inicial e depois seleccionar o ícone Game Sharing / Partilha de Jogo para iniciar a transferência de dados. Quando os dois sistemas PSP™ estiverem ligados sem fios, o receptor deve seguir as instruções no ecrã para enviar um pedido para o anfitrião. A transferência de Game Sharing / Partilha de Jogo terá início quando o pedido for aceite pelo anfitrião.

Quando a transferência estiver concluída, o anfitrião poderá continuar a utilizar o seu sistema PSP™ como desejar. O receptor terá a sua etapa do LOCOROCO™ para experimentar e divertir-se. O receptor poderá terminar a sua sessão de LOCOROCO™ desligando o seu sistema PSP™ ou regressando ao Menu Inicial. Quaisquer dados recebidos através da Game Sharing / Partilha de Jogo serão posteriormente apagados.

NOTA: Tanto o anfitrião como o receptor devem ter o interruptor de WLAN do seu sistema PSP™ sempre na posição de ligado para que a funcionalidade de Partilha de Jogo resulte.

КАРТА MEMORY STICK

Чтобы получить возможность сохранять игру и параметры ее настройки, вставьте карту Memory Stick Duo™ в одноименное гнездо системы PSP™. Загрузить игру или параметры настройки можно с любой карты Memory Stick Duo™, содержащей необходимые данные. Перед тем, как приступить к игре, убедитесь, что на карте Memory Stick Duo™ достаточно свободного пространства.

Минимальное количество свободного пространства, необходимого для сохранения игры, зависит от емкости карты Memory Stick Duo™.

32 Мб – 128 Мб = 80 Кб

256 Мб – 2 Гб = 160 Кб

БЕСПРОВОДНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ (WLAN)

Беспроводные возможности системы PSP™ предназначены для коллективной игры, передачи данных и общения с другими пользователями.



ПРЯМОЕ СОЕДИНЕНИЕ

Режим прямого соединения (Ad Hoc Mode) позволяет осуществлять связь между несколькими системами PSP™ без использования точки доступа.



СОВМЕСТНАЯ ИГРА

Некоторые продукты поддерживают режим совместной игры (Game Sharing). Для коллективной игры в режиме достаточно, чтобы диск PSP™ Game был у одного из участников.



ТОЧКА ДОСТУПА

Режим точки доступа (Infrastructure Mode) позволяет осуществлять связь системы PSP™ с локальной сетью или Интернетом посредством точки доступа. Для использования этого режима может потребоваться дополнительное оборудование, в том числе точка доступа WLAN, беспроводной маршрутизатор ADSL или другое подобное устройство, а также персональный компьютер. Кроме того, может потребоваться действующий договор с поставщиком услуг доступа в Интернет. За более подробной информацией обращайтесь к документации системы PSP™.

КНОПКИ НАПРАВЛЕНИЙ - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

В данном Руководстве символы ↑, ↓, ←, → и т.д. используются для обозначения кнопок направлений (если не указано обратное).

КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ



Кнопка **L**

Наклон влево

Кнопка **R**

Наклон вправо

Кнопка **L** + кнопка **R**

Прыжок

Кнопка **○**

Разделение (нажать и отпустить) или слияние (нажать и удерживать)

Кнопка **SELECT**

Фотоснимок

Кнопка **START**

Пауза

КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ В МЕНЮ

Для выбора пунктов меню используйте кнопки направлений ↑, ↓, ← и → для подтверждения выбора - кнопку X. Чтобы отменить выбор и вернуться на предыдущий экран, нажмите кнопку O.

НАЧАЛО ИГРЫ

Кнопками направлений ← или → выберите язык сообщений в игре, затем нажмите кнопку X для подтверждения, после чего откроется главное меню.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Выберите один из пунктов кнопками направлений ← или → и нажмите кнопку X для подтверждения:

Новая игра / New

Загрузка / Continue

НАЧАЛО НОВОЙ ИГРЫ

Выберите в главном меню пункт Новая игра / New. Игра начнется после короткого вступительного видеоролика.

ЗАГРУЗКА СОХРАНЕННОЙ РАНЕЕ ИГРЫ

Для загрузки игры, сохраненной ранее на карту Memory Stick Duo™, выберите в главном меню пункт Загрузка / Continue. Затем выберите игру, которую хотите продолжить, и нажмите кнопку X для подтверждения.

МЕНЮ

ВНИМАНИЕ: меню будет доступно только после успешного завершения первого этапа. Чтобы войти в меню, нажмите кнопку O на экране Карта мира / World Map, который вы увидите по завершении первого этапа.

Выбирайте пункты меню кнопками направлений ↑, ↓, ← или → для подтверждения выбора используйте кнопку X.

Выход / Title Screen

Выход в главное меню

Карта мира / World Map

Переход к следующему или уже пройденному этапу

Локо-дом / Loco House

В этом доме живут Локо-роко

Мини-игры / Mini Games

Здесь вас ждут увлекательные мини-игры!

Другое / Options

Просмотр фотографий и отправка демо-версии
игры друзьям

ОСНОВНОЙ ЭКРАН ИГРЫ



Монетки /
Pickories

Ягода / Berry

Локо-роко /
LocoRoco

ИГРА

СЕКРЕТЫ LOCOROCO™

Локо-роко – очень простые существа; больше всего они любят веселиться! Любимая еда Локо-роко – красные ягоды. Накормите Локо-роко такими ягодами – и появятся новые маленькие Локо-роко! Чтобы Локо-роко росли, давайте им побольше красных ягод.

КАТИМСЯ!

Чтобы Локо-роко перемещались, нужно просто наклонить землю! Используйте для этого кнопки **R** или **L**.

Обратите внимание: Локо-роко могут не захотеть катиться туда, куда вы их направляете! Но если вы на какое-то время оставите их без присмотра, они сами подскажут вам, что делать дальше.

ПОДПРЫГИВАЕМ!

Нажмите кнопки **R** и **L** одновременно – и Локо-роко подпрыгнет. Чтобы Локо-роко мог добраться до труднодоступных участков, наклоняйте землю, когда он прыгает.

РАЗДЕЛЯЕМСЯ!

Локо-роко – очень необычные существа, но эта их способность, наверное, самая удивительная! Маленькие Локо-роко любят сливаться в одного большого Локо-роко и так путешествовать по миру. Но если нужно, большой Локо-роко может разделиться на много маленьких!

Если Локо-роко слишком велик и не может пробраться через какой-нибудь узкий проход, нажмите кнопку  – и большой Локо-роко разделится на множество маленьких.

Нажмите и удерживайте кнопку , чтобы маленькие Локо-роко слились в одного большого, который продолжит путешествие по планете. Не потеряйте кого-нибудь из маленьких Локо-роко – их могут схватить враги!

ЧТО ВОКРУГ?

ЯГОДЫ



Собирайте красные ягоды – от них Локо-роко становится больше! Иногда ягоды заметны не сразу. Ищите растения с маленькими бутонами – когда Локо-роко прикоснется к ним, из бутонов вырастут спелые красные ягоды.

КОЛЮЧКИ



Приближаться к колючкам опасно! Если большой Локо-роко прикоснется к колючке, от него отделится один маленький Локо-роко, который начнет таять и вскоре исчезнет совсем, если вы сразу же не вернете его обратно.

МОНЕТКИ



Монетки бывают разных размеров и формы. Постарайтесь собрать их как можно больше – в конце этапа они пригодятся вам, чтобы оплатить доступ к мини-играм.

МУИ-МУИ



Муи-муи – друзья Локо-роко. Они хитро прячутся в самых разных уголках планеты. Если Локо-роко найдет Муи-муи, вы увидите их в Локо-доме в конце этапа. Старайтесь найти как можно больше Муи-муи, чтобы открыть дополнительные возможности Локо-дома.

ЧУППА



Чуппа – странное создание с длинным носом. Если Локо-роко приблизится к Чуппе, тот подбросит его в воздух! Это пригодится, когда вашему Локо-роко нужно будет забраться куда-нибудь повыше.

ВРАГИ



Злые враги из космоса хотят захватить всю планету! Постарайтесь держаться от них подальше, а если столкновения с врагом никак не избежать – толкните его как следует или раздавите, прыгнув на врага сверху.

ВНИМАНИЕ: в путешествии Локо-роко встретит множество разных существ. Некоторые из них вполне дружелюбны и охотно помогут вам, другие могут оказаться опасными врагами, так что будьте осторожны!

ЭТАПЫ ИГРЫ

КАРТА МИРА

Чтобы продолжить игру на следующем этапе, выберите в меню карту мира.

ВЫБОР ЭТАПА

Для выбора одного из доступных миров используйте кнопки **R** или **L**, для выбора доступных этапов – кнопки направлений **←** или **→**. Подтверждайте выбор кнопкой **X**. При выборе уже завершенных этапов ваши прежние достижения отобразятся на экране. Вы можете улучшить свой результат – ведь пройденные этапы можно повторять сколько угодно раз.

ВЫБОР ЛОКО-РОКО

Открыв карту мира, вы можете выбрать любую разновидность Локо-роко из тех, которые уже встречались вам в игре. Для этого нажмите кнопку **□**.

СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ

Чтобы сохранить свои достижения на карте Memory Stick Duo™, выберите в меню карту мира и нажмите кнопку **START**.

ЗАВЕРШЕНИЕ ЭТАПА

Когда вы приведете к цели хотя бы одного Локо-роко, этап завершится и на экране отобразятся ваши достижения. А потом все Муи-муи, которых вы найдете по пути, поселятся в вашем Локо-доме.

Затем на экране снова появится карта мира, и вы сможете либо продолжить игру на следующем этапе, либо вернуться в меню – для этого нажмите кнопку **O**.

ИГРА НА ВРЕМЯ

Если к завершению этапа вы приведете все 20 Локо-роко, то получите доступ к дополнительной игре - на время (Time Attack Mode). Пройдите весь этап заново как можно быстрее, установите новый рекорд – и получите в награду 1 000 монеток.

ПРИЗЫ

Приведите к завершению этапа все 20 Локо-роко, и получите дополнительный приз (No Miss Bonus) – новые детали для Локо-дома. На каждом этапе призовые детали для Локо-дома разные, их можно заслужить несколько раз.

ФОТОГРАФИРОВАНИЕ

Чтобы сделать фотоснимок происходящего в любой момент игры, нажмите кнопку SELECT. При этом на экране появится уменьшенное изображение сделанного снимка и два пункта меню – Сохранить / Save Photo и Не сохранять / Don't Save. Выберите Сохранить / Save Photo для сохранения снимка на карте Memory Stick Duo™ или Не сохранять / Don't Save - чтобы продолжить игру.

Примечание: вы не сможете делать снимки во время мини-игр и при просмотре видеороликов.

ДРУГОЕ / OPTIONS

В меню Другое / Options вы можете выбрать язык сообщений в игре, просмотреть фотоальбом или отправить приятелю демо-версию игры.

ДЕМО-ВЕРСИЯ / GAME SHARING

Можно передать другому пользователю системы PSP™ два этапа демо-версии игры LOCOROCO™. Подробнее об этом рассказано в разделе «Демо-версия» данного Руководства.

Примечание: чтобы опробовать демо-версию самостоятельно, выберите один из доступных этапов, а затем выберите пункт Играть / Play.

ФОТОАЛЬБОМ / PHOTO ALBUM

Чтобы просмотреть фотоснимки, сделанные вами в игре, выберите пункт Список фотографий / Go to Photo List, затем выберите снимок кнопкой X. Вы можете сделать выбранную фотографию заставкой в системе PSP™ - для этого выберите пункт Копия / Copy.

Примечание: подробнее об использовании собственных фотографий в качестве заставок рассказано в руководстве пользователя системы PSP™.

МИНИ-ИГРЫ / MINI GAMES

Выбрав в меню пункт Мини-игры / Mini Games, вы сможете сыграть в одну из трех увлекательных мини-игр – «Кран Муи-муи», «Чуппа Чуппа» и «Локо-редактор». Для доступа к мини-играм нужно успешно завершить хотя бы один этап основной игры.

КРАН МУИ-МУИ

Соберите 100 монеток, чтобы сыграть в «Кран Муи-муи». Проявите ловкость, управляя краном, чтобы получить приз. Захватывайте краном Локо-роко и детали Локо-дома, и переносите их, стараясь не выронить.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

1. Чтобы кран Муи-муи пришел в движение, нажмите кнопку .
2. Еще раз нажмите кнопку , чтобы кран Муи-муи остановился над деталью или Локо-роко, которые вы хотите ухватить.
3. После этого кран захватит деталь или Локо-роко и вернется в исходное положение.
4. Собирайте призы, сбрасывая их на крышку приемника, когда кран вернется в исходное положение.

ЧУППА ЧУППА

Чтобы поиграть в эту мини-игру, нужно сначала собрать монетки. Одна игра обойдется вам в 100 монеток.

Игра «Чуппа Чуппа» похожа на гольф – Чуппа толкает Локо-роко, и тот летит, собирая по пути призы. Сила толчка определяется длительностью нажатия кнопки  и отображается соответствующим индикаторе в правой части экрана.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

1. Когда Чуппа захватывает Локо-роко, в правой части экрана появляется индикатор силы Чуппы.
2. Нажмите и удерживайте кнопку , и следите за показателем индикатора силы. Когда показатель индикатора достигнет нужного значения, отпустите кнопку .
3. Перебрасывайте Локо-роко от Чуппы к Чуппе. Если Локо-роко по пути коснется колючки – игра закончится. Если вы успешно закончите этап, собранные монетки добавятся к общему количеству ваших монеток.

ЛОКО-РЕДАКТОР

В этой мини-игре вы сможете построить свою собственную сцену для LOCOROCO™ из собранных деталей. Потом можно будет отправить эту сцену другим пользователям системы PSP™ в режиме прямого соединения!

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

1. Нажмите кнопку **△**, чтобы открыть список деталей для Локо-редактора. Для просмотра деталей используйте кнопки **R** и **L**. Выбирайте доступные детали кнопкой **X**.
2. Выбранные детали разместите на сцене. Перемещайте деталь при помощи мини-джойстика, поворачивайте ее кнопками **R** и **L**. Чтобы изменить масштаб изображения и рассмотреть сцену издалека или вблизи, используйте кнопки направлений **↑** или **↓**.
3. Если вы хотите убрать уже размещенную деталь или передвинуть ее на другое место, сначала захватите эту деталь нажатием кнопки **X**. Для удаления детали нажмите кнопку **○**.
4. Закончив сооружение сцены, нажмите кнопку **START**, чтобы разместить в ее начале Локо-роко. Все, теперь на этой сцене можно играть! Если хотите что-нибудь изменить в созданной сцене, еще раз нажмите кнопку **START**. Чтобы разместить на сцене больше Локо-роко, нажмите кнопку **□** (всего их может быть не больше 20).

МЕНЮ ЛОКО-РЕДАКТОРА

Нажмите кнопку **□** в режиме Локо-редактора, чтобы открыть меню Локо-редактора. Выбирайте пункты меню кнопками направлений **↑** или **↓**, для подтверждения выбора используйте кнопку **X**.

Данные / Data

Новая сцена / New Stage

Отправить / Share

Выбор музыки /
Change Music

Выход из Локо-редактора /
Exit Loco Editor

Сохранение и загрузка игры

Создание новой сцены

Отправка созданной сцены другому пользователю системы
PSP™ в режиме прямого соединения

Выбор доступных мелодий кнопками направлений
← или **→**

Выход в меню

НОВЫЕ СЦЕНЫ

Созданными в Локо-редакторе новыми сценами можно обмениваться с другими пользователями систем PSP™. Беспроводные возможности (WLAN) системы PSP™ позволяют передавать данные в режиме прямого соединения (Ad Hoc Mode) без использования точки доступа. О настройке системы PSP™ для работы в режиме прямого соединения подробнее рассказано в соответствующем разделе данного Руководства.

ЛОКО-ДОМ

Для постройки Локо-дома используйте детали, которые вы соберете в основной игре и мини-играх. Когда Локо-дом будет построен, Локо-роко поселятся в нем и начнут бурно выражать эмоции и делиться впечатлениями от разнообразных предметов, которые вы соберете и принесете в дом.

Планы построенных вами Локо-домов можно отправлять другим игрокам в режиме прямого соединения – об этом подробнее рассказано в разделе «Новые дома» данного Руководства.

СТРОИТЕЛЬСТВО

Нажмите кнопку **△** для доступа к списку деталей, в котором находятся собранные вами в игре детали для Локо-дома. Просматривайте детали кнопками **R** и **L**, выбирайте доступные и размещайте их так, как вам хочется. Перед размещением детали можно поворачивать кнопками **R** и **L**.

Чтобы удалить уже размещенную деталь Локо-дома, захватите ее нажатием кнопки **X**, а затем нажмите кнопку **○**.

Когда Локо-дом будет готов к заселению, нажмите кнопку **START**.

МЕНЮ ЛОКО-ДОМА

Нажмите кнопку **□** в режиме строительства Локо-дома, чтобы открыть меню Локо-дома. Выбирайте пункты меню кнопками направлений **↑** или **↓**, для подтверждения выбора используйте кнопку **○**.

Данные / Data

Новый Локо-дом /
New Loco House

Сохранение и загрузка игры

Строительство нового дома. Вначале вам доступна постройка только маленьких Локо-домов, но успехи в игре откроют доступ к более просторным домам!

Отправить / Share

Отправка созданных Локо-домов другому пользователю системы PSP™ в режиме прямого соединения

Выбор музыки /
Change Music

Выбор доступных мелодий кнопками направлений
← или →

Выход из Локо-дома /
Exit Loco House

Выход в меню Menu

НОВЫЕ ДОМА

Планами созданных домов можно обмениваться с другими пользователями систем PSP™. Беспроводные возможности (WLAN) системы PSP™ позволяют передавать данные в режиме прямого соединения (Ad Hoc Mode) без использования точки доступа. О настройке системы PSP™ для работы в режиме прямого соединения подробнее рассказано в соответствующем разделе данного Руководства.

Выберите в меню Локо-дома пункт Отправить / Share, и ваша система PSP™ начнет поиск других систем PSP™, готовых к приему данных. Выберите систему PSP™, с которой вы хотите обменяться данными, и на экране появится меню с двумя пунктами: Отправка / Send и Отмена / Cancel. Чтобы отправить данные, выберите пункт Отправка / Send. Для получения данных дождитесь, когда на экране появится сообщение Прием данных. Подождите... / Receiving, Please Wait.

ФОТОГРАФИИ ЛОКО-ДОМА

Когда в вашем Локо-доме поселятся Локо-роко, вы сможете фотографировать Локо-дом так же, как и любую другую сцену в игре (подробнее о фотографировании рассказано в соответствующем разделе данного Руководства).

ФОТОСЪЕМКА

Для изменения ракурса съемки используйте мини-джойстик. Камера всегда направлена на Локо-роко, вам остается только менять масштаб изображения кнопками направлений ↑ или ↓.

ПРЯМОЕ СОЕДИНЕНИЕ

Чтобы обмениваться новыми сценами и планами Локо-домов с другими игроками, нужно сначала правильно настроить ваши системы PSP™.

Установите одинаковые параметры режима прямого соединения - Все игроки должны последовательно выбрать в главном меню своих систем PSP™ Настройки / Settings, затем Настройки сети / Network Settings, Специальный режим / Ad Hoc Mode и Автоматически / Automatic. Если в автоматическом режиме связь не устанавливается или неустойчива, все игроки должны выбрать один и тот же канал передачи данных - Канал 1 / Ch1, Канал 6 / Ch6 или Канал 11 / Ch11.

Установите переключатель WLAN в положение ON - Перед началом игры установите переключатель WLAN в положение ON. Переключатель должен оставаться в таком положении на протяжении всей игры.

Держитесь поближе друг к другу - Расположите передающую и принимающую системы PSP™ как можно ближе друг к другу.

ДЕМО-ВЕРСИЯ

Обладатель диска с игрой («хозяин игры») может временно передать демо-версию игры LOCOROCO™ (две разных сцены) другому пользователю системы PSP™ («гостю»). Для использования демо-версии достаточно, чтобы диск PSP™ Game находился в системе PSP™ только у одного игрока.

Сначала обладатель диска с игрой должен выбрать в меню Другое / Options пункт Демо-версия / Game Sharing. Затем нужно указать одну из двух доступных сцен и выбрать пункт Отправить / Share. После этого начнется поиск систем PSP™, находящихся на расстоянии не более 10 метров и готовых к приему данных.

Гость должен выбрать в главном меню системы PSP™ пиктограмму , а затем выбрать пиктограмму Совместная игра / Game Sharing, чтобы включить передачу данных. Как только обе системы PSP™ соединятся по беспроводной связи (WLAN), гость должен отправить хозяину игры запрос, следуя инструкциям на экране. Когда хозяин игры утвердительно ответит на запрос, начнется передача данных для совместной игры.

По окончании передачи данных хозяин игры может использовать свою систему PSP™, как пожелает. А гость получит возможность опробовать две разных сцены из демо-версии игры LOCOROCO™. Чтобы прекратить игру, гостю достаточно выключить свою систему PSP™ или вернуться в главное меню. После этого все полученные данные будут удалены.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: для передачи данных переключатель WLAN и на передающей, и на принимающей системах PSP™ должен быть установлен в положение ON.